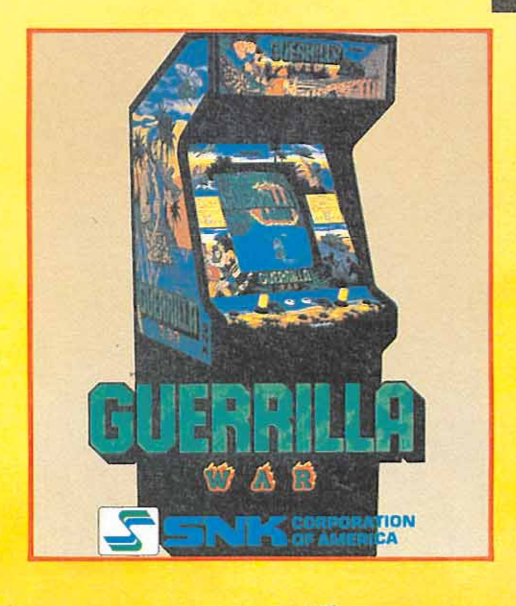
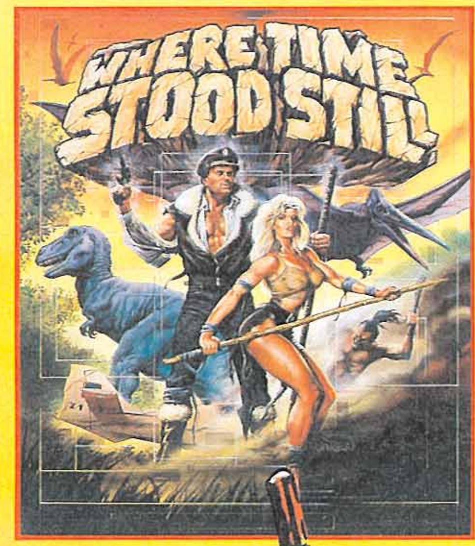
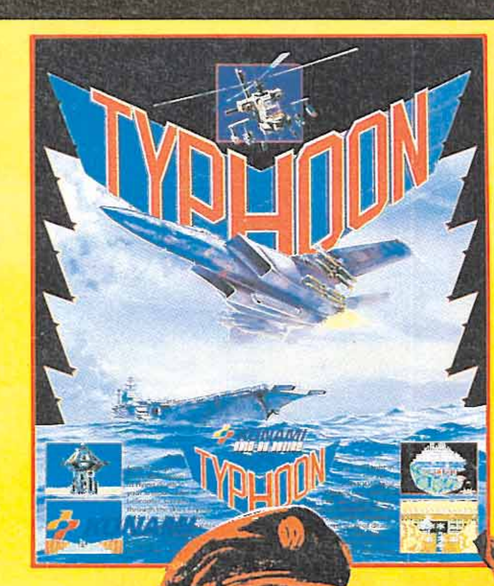


Segunda Época-Número 5
175 ptas.
MICRO
Manía
Sólo para adictos
CANARIAS
CEUTA
Y MELILLA
170 PTAS.
HOBBY PRESS
VINDICATOR:
Lucha por
la supervivencia
INFORME:
Juegos
para
no dormir
DALEY
THOMPSON'S
CHALLENGE
La Olimpiada
continúa
ASPAR G.P. MASTER
Revive la auténtica emoción
de un Campeonato Mundial



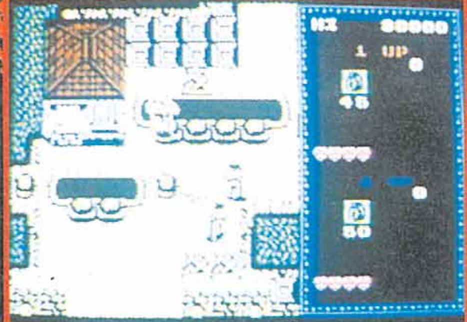




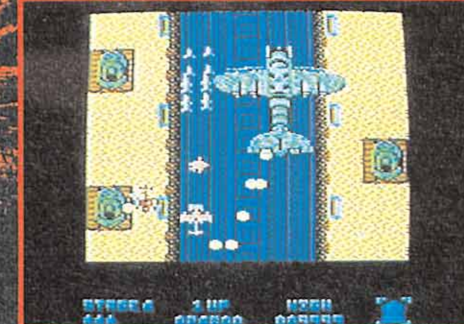












TYPHOON
Vuela en tu helicóptero y combate hasta la muerte. Grita a travès del cielo en tu F-14, mientras luchas contra le que parecen hordas interminables de invasores mechanoid cuyo único deseo es dominar la Tierra.
Una violenta tormenta se ha levantado mientras se combate en los oielos.
Un juego tipico de Arcada llega a tu ordenador casero, con un rápido desplazamiento de pantallas y 3-D. Un gran combate con una amplia gama de armas mortales. Seis niveles de bombardeo, cada uno más emocionante y en los que te enfrentarás a adversarios cada vez temibles.

GUERILLA WAR
Otro éxito de cartelera de SNK, un juego 'video' adaptado ahora a tu micro personal. Un juego de intriga en diversos niveles y con desfile vertical de imagen que te hace penetrar en las profundidades de la jungla y de ciudades en ruinas de un pueblo subyugado bajo las garras de un opresor cruel. Tu objectivo es la libertad ... ¡ la guerra de gerrillas es el medio!

WHERE TIME STOOD STILL
Tras un aterrizaje forzoso, te encuentras en la profundidad del montaňoso plateau Tibetano. Tú y tus compañeros estais vivos, pero mientras os recobrais del impacto veis acercarse una gran forma. Confusos, no podeis dar crédito a lo que ven vuestros ojos ... ; un Dinosaurio! – ¿Dônde estais ...?, ¿en qué tiempos ...?
Ahora, aprende a sobrevivir en un mundo prehistórico – un mundo congelado en el tiempo.
Un juego innovador y fabuloso con impresionantes y sobrecogedoras imágenes.





DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

VINDICATOR!

VICTORY ROAD

SNK

DALEY THOMPSON

ey ha vuelto a las pistas e intentará ganar la medalla de oro.
rénate en el gimnasio y ponte en forma para competir en estas 10 agotadoras pruebas. Gráficos e imágenes fantásticas. Vive en tu rdenador casero lo último en simulación de ortes.
Compite en cada una de las pruebas. Siente omo sube la adrenalina cuando intentas que ley Thompson bata nuevos records, nuevas lturas y consiga la victoria. Pero, ¡cuidado!, todo depende de tu entrenamiento en el gimnasio – todo es acción – desde que te abrochas las zapatillas hasta que subas al odium de los ganadores – ¡Prepárate y gana la medalla de oro!.

THE VINDICATOR

Fuerzas alienígenas hacen estragos en nuestro planeta. La tierra se convierto en el essenario de le que parece ser la última guerra. Sin embargo, aun hay quién consigue sobrevivir para mantener las leyes de la justicia y de la venganza. El es Vindicator.
En un planeta Tierra destruido, Vindicator luchará contra las poderosas fuerzas del enemigo a costa de increíbles adversidades. Recorriendo pasadizos subterráneos, parecidos a laberintos; combatiendo contra los guardias mutantes hasta llegar al santuario interior donde dará el último golpe de su venganza.
Conviértete en Vindicator y disfruta de este juego de gráficos innovadores. ¡Vive la aventura de tu vida!
¡Véngate antes de que sea demasiado tarde!

VICTORY ROAD

Empieza el juego en la escalera al cielo a través del mundo Egipcio. Después de sobrevivir a los monstruos sanguijuélas, durante la primera fase del juego, pasas al Camino.
A partir de ahí empieza la diversión. Encontrarás vampiros, 2 ó 3 monstruos-cabeza – la cabeza volará hacia ti por si sola, justo cuando pienses que llevas ventaja.
El camino sigue serpenteando a través de tumbas en las que reposan los huesos de los primeros buscadores de fama y de otros muchos horrores vivientes.
Trampillas y elevadores te llevarán, algunas veces por sorpresa, a viejos edificios y al mundo subterráneo de los lagos y oceános.
Recoge iconos para conseguir el armamento que necesitarás para luchar contra tu agresor.
Un juego inusitado y algo macabro, lleno de acción y emoción, con ese algo más que te capturará.

ERBE




conectamos con tus ideas..
LA ULTIMA GENERACION
EN JUEGOS DE ORDENADOR
GUN STICK
CONEXION DIRECTA AL
PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR
¡NO NECESITA CONSOLA!
MHT ingenieros
SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE
MSX
PC
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: LSB,S.A. MADRID. Telf.:(91) 413 20 45-413 20 96.
GUN STICK es un Joystick de concepción totalmente novedosa. Su forma de pistola establece una relación más estrecha con el jugador, así como, una mayor precisión en la puntería.
Su tecnología innovadora hace que, a diferencia de otros modelos similares, éste no NECESITE CONSOLA CONECTANDOSE DIRECTAMENTE AL PORT DE JOYSTICK DE TU ORDENADOR.
Un sin fin de emociones y aventuras te aguardan, ya que tienes a tu disposición una gama de vídeo-juegos para usar exclusivamente con tu GUN-STICK.
GUN STICK es un juego que te permitirá jugar sólo o acompañado de un amigo o miembro de la familia. GUN STICK ya está en tu tienda habitual, ¡NO FALLES!.
GRATIS
UN DIVERTIDO
JUEGO DE PUNTERIA
TARGET
PLUS



Año IV. Segunda Época - N.º 5 - Octubre 1988. 175 ptas. (incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirector General
Andrés Aylagas
Director Gerente
Raquel Jiménez

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Ángel Andrés
Diseño
Jesús Caldeiro
Director de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Francisco Verdú
Fernando Herrera
Miguel Alcalá
Pedro José Rodríguez
Marcos Jourón
José A. González
José J. García Quesada
David Rodríguez
Secretaria de Redacción
Carmen Santamaría
Fotografía
Carlos Candel
Miguel Lamana
Dibujos
José Luis Ángel García

Director de Producción
Carlos Peropadre
Director de Administración
José Ángel Jiménez
Director de Marketing
Mar Lumbreras
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María Rosa González
María del Mar Calzada

Redacción, Administracion y Publicidad
Carretera de Irún, Km 12,400
28049 Madrid.
Tel. 734 70 12. Telefax: 734 82 98

Distribución
Coedis, S.A.
Valencia, 245. Barcelona

Imprime:
Altamira
Fotocomposición:
Cenit
Fotomecánica:
Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representantes para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay
Cía. Americana de Ediciones, S.R.L.
Sud América 1.532. Tel. 21 24 64.
1.290 Buenos Aires (Argentina).

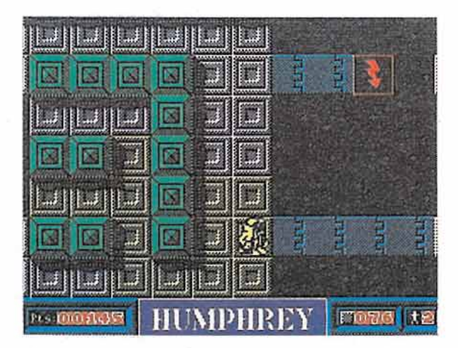
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información.
ari
Solicitado control de O.J.D.

MICROMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados. Reservados todos los derechos.

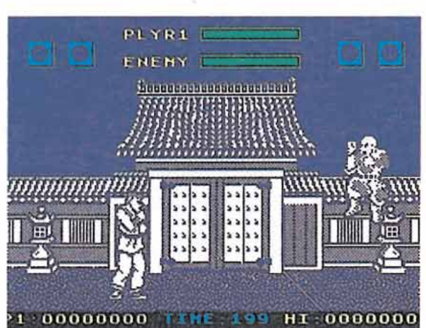
EN ESTE NÚMERO

El tema central de nuestra portada es este mes el ultimísimo lanzamiento de DINAMIC: Aspar G. P. Master, una simulación completamente real del Campeonato del Mundo de Motociclismo. Junto a él Daley Thompson continuando la fiebre olímpica y Vindicator, una espectacular batalla futurista.

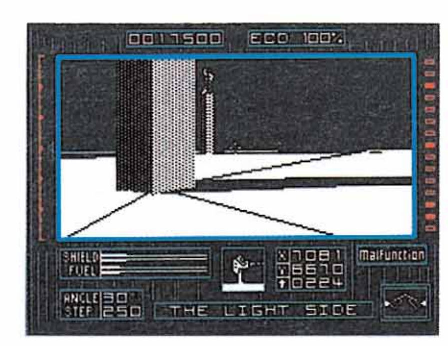




HUMPRHEY



STREET FIGTHER



DARK SIDE



VINDICATOR

Cuando todavía se respira en el aire el ambientillo de las olimpiadas, hemos decidido ponernos el chándal y adoptar el lema "mente sana in corpore sano" en el sentido mal literal del término: joystick en mano e instalados frente al ordenador, porque este número tiene mucha, pero que mucha marcha deportiva. Comenzamos con Daley Thompson y sus diez maravillosas especialidades con entrenamiento incluido para poner los joystick a punto, si consiguen sobrevivir a nuestra furia deportiva en los cien metros lisos, continuamos con Aspar y el campeonato de motoclismo, recorriendo paso a paso los circuitos de siete grandes premios y sintiendo la emoción de las auténticas carreras de velocidad. Para no perder nuestra buena forma física un paseito a toda mecha en los bólidos de los futuristas Overlanders, en una original adaptación de la fórmula 1 al año 2000 y, reservado sólo para los más intrépidos, una visita al Bronx con artes marciales incluidas en Street Figther.

Como véis deporte ante todo y mucha variedad para que todos podáis incorporaros a la fiebre deportiva. Pero tampoco vamos a dejar de lado los más espectaculares arcades para definitivamente acabar con nuestros joysticks. Humphrey, el esperado lanzamiento de Made in Spain, es una sensacional apertura, cuarenta fases llenas de acción que por razones obvias no hemos podido plasmar en un mapa, que nos permitirán pasar tardes imitando a Leonardo en sus comienzos. Tampoco Dinamic ha querido quedarse atrás en esta avalancha de lanzamientos y además de Aspar, un megapiloto espacial hará las delicias de los aficionados a los paseos espacionales en Meganova. Para finalizar Imagine con Vindicator todo un arcade de trepidante acción y extenso mapeado.

Bueno como habréis comprobado no hablábamos de más cuando os anunciábamos que este número tenía mucha marcha, porque también encontraréis las secciones habituales y un "terrorífico" informe como broche de oro.

Hasta el próximo número. ¡Preparados, listos, ya!

La Redacción

FLASH

El espejo del mal

Un nuevo y misterioso caso llega a nuestras pantallas de la mano de Dinamic, para que los aficionados a las videoaventuras agudicen otra vez su ingenio. **Espejos**, que así se llama esta nueva aventura, nos traslada a la oscura Edad Media donde un valeroso caballero intentará destruir el poder del espejo que se esconde tras los muros del monasterio.

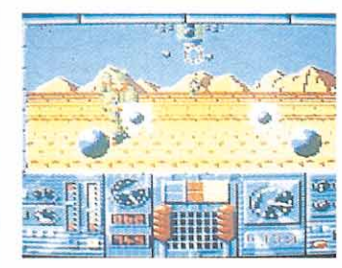


Como novedades destacan el reloj con tiempo real, —disponemos de una hora, para resolver el enigma— y la carga independiente de las tres fases de que consta el juego, aunque será preciso disponer de la clave de acceso a cada uno de los niveles.

Espejos aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX y Plus 3 dentro de muy poco. ¡Paciencia, ya falta menos!

¿A la tercera va la vencida?

Mucho nos temíamos que tras la reciente visita estival del archipopular John Rambo al cine, alguna compañía se encargaría de llevarlo a la pequeña pantalla de nuestros ordenadores.



Efectivamente así ha sido y Ocean ha conseguido los derechos para realizar la conversión de RAMBO III.

El juego que respeta el argumento de la película nos permite adoptar el papel de Rambo, quien llegará a Afganistán para rescatar a su amigo el corone Troutman, prisionero del ejército soviético. Rambo III, junto con Robocop, el esperado programa que completa este tandem cinematográfico, será comercializado dentro de muy poco.

MEGA JUEGO

DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE

Ocean.—Spectrum, Commodore, Amstrad.—Versión comentada: Spectrum

A por los 9.000 puntos

Prácticamente todos conoceréis la que se considera como la disciplina olímpica más completa: el decathlon. A los hombres que en ella triunfan se les ha considerado tradicionalmente como a los mejores atletas del mundo. Daley Thompson ha sido uno de los pocos elegidos que han logrado este honor, honor que ha conseguido merecer en dos olimpiadas consecutivas. ¿Os considerais capaces de igualarle?

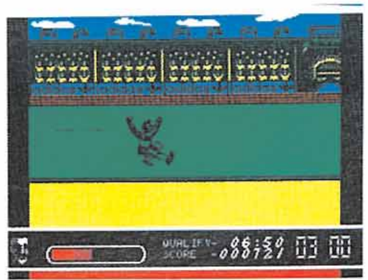
Si a todos los buenos aficionados al mundo del deporte el nombre de Daley Thompson les trae resonancias de grandes éxitos y sensacionales marcas, así también lo hará a todos los aficionados al mundo del software —especialmente a los más veteranos—, ya que Daley Thompson's Decathlon fue el nombre del programa que hace ya algunos años Ocean editara y que marcó un auténtico hito no sólo por ser uno de los primeros juegos deportivos que desfilaron por nuestro ordenador —cuyo teclado, por cierto, no ha vuelto a ser el mismo desde entonces—, sino por su alto grado de calidad de todas y cada una de sus diez pruebas.

• La sesión de entrenamiento comprende tres pruebas distintas.

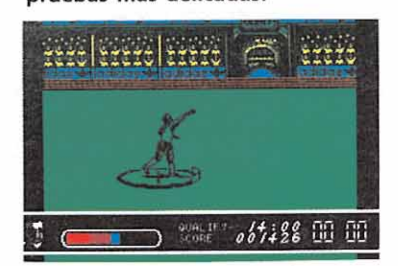
Pero ha llovido mucho desde entonces, no sólo dentro del mundo de los videojuegos, sino también para Ocean, que ha conseguido convertirse en un auténtico gigante dentro del software de entretenimiento. Será por ello que la compañía inglesa emprendió la realización del programa que ahora os presentamos, Daley Thompson's Olympic Challenge, un juego destinado a conseguir dos claros objetivos: superar el éxito y la calidad de su predecesor, y de paso aprovechar el momento de popularidad que vive el deporte gracias a los recientes juegos de Seúl. De lo segundo no podemos estar seguros, pero desde luego lo que sí tenemos claro es que Daley Thompson's Olympic Challenge no sólo supera a su predecesor, sino también a la inmensa mayoría de los juegos deportivos aparecidos con anterioridad. Veamos con detalle sus diferentes pruebas.

La sesión de entrenamiento

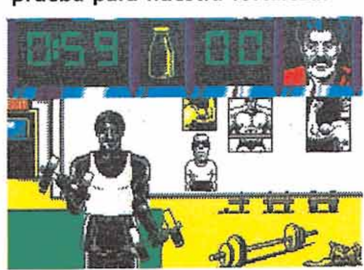
Daley Thompson no sólo es popular por haber conseguido vencer en dos olimpiadas consecutivas, sino también por ostentar el record del mundo de los Angeles. Y este va a ser precisamente nuestro objetivo, es decir no sólo deberemos intentar superar la marca de Daley para establecer así un nuevo record del mundo.



El salto de longuitud, una de las pruebas más delicadas.



Lanzamiento de peso. Toda una prueba para nuestra fortaleza.

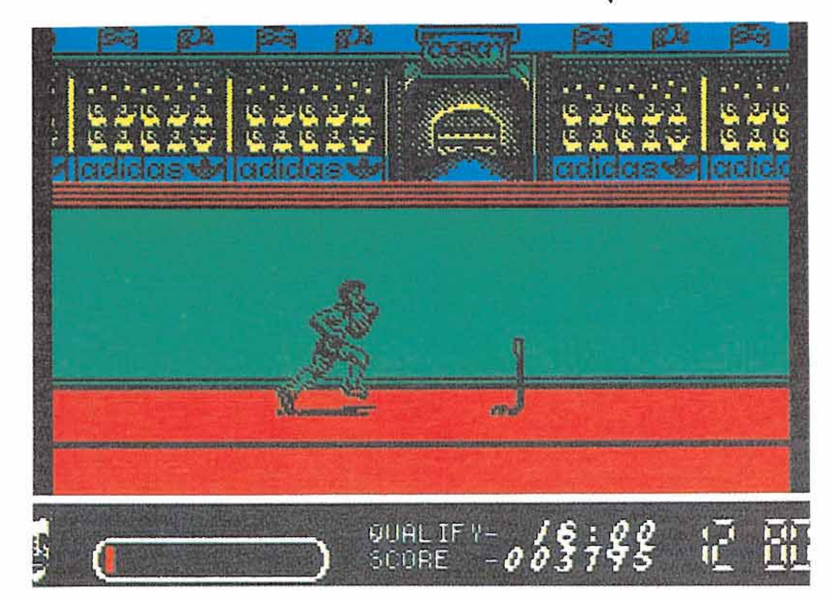


La sesión de entrenamiento tiene un papel importante en el desarrollo de las pruebas.

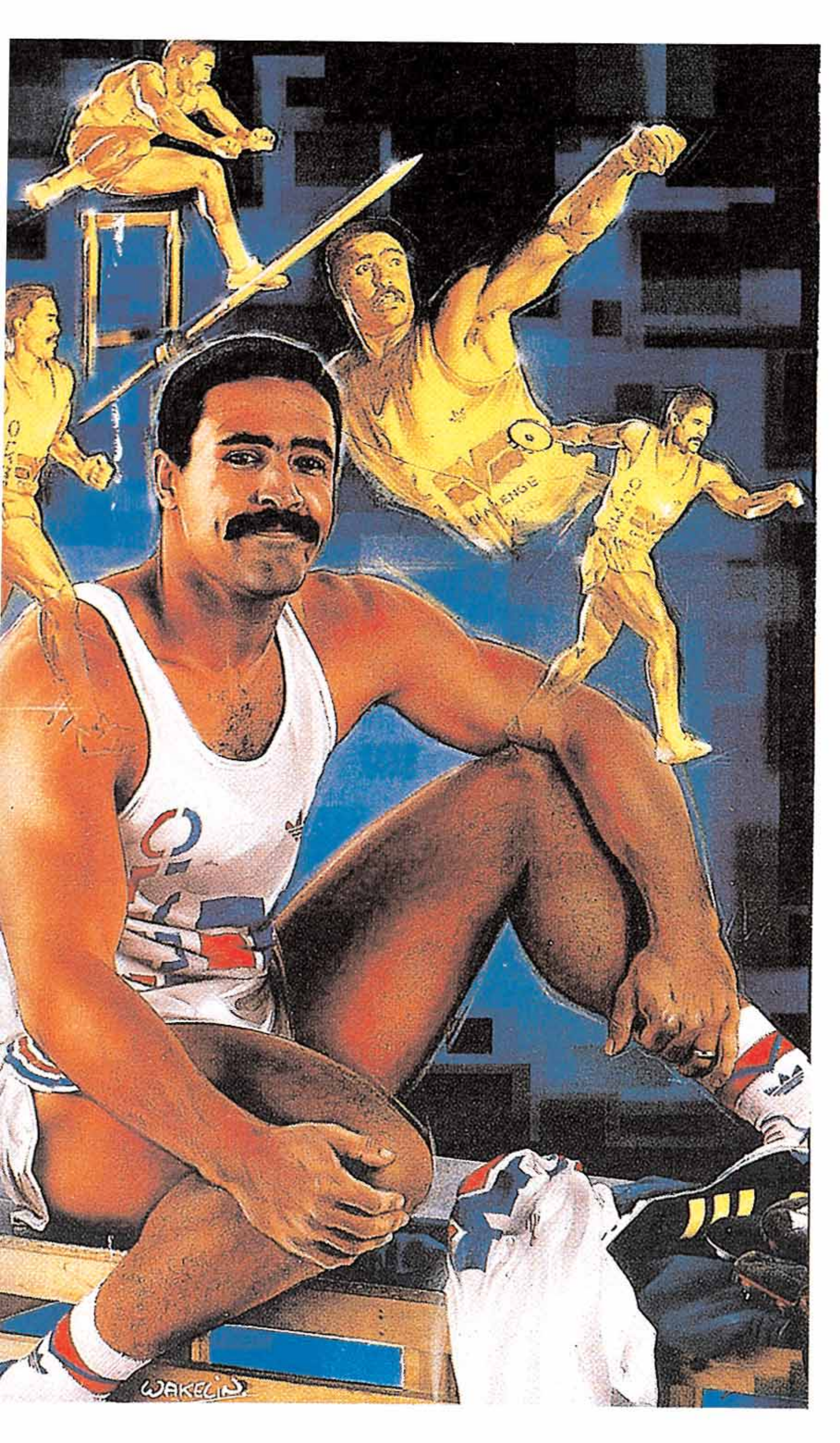
Pero claro, como sería prácticamente de locos lanzarnos directamente a la pista sin estar preparados para ello, la primera prueba a la que tendremos que someternos será la de la sesión de entrenamiento (training season) cuya finalidad es doble: por una parte nos servirá como calentamiento (no es broma, vais a necesitar tener los brazos en plena forma) y por otra parte es también importante porque el rendimiento que consigamos en esta sesión influirá a lo largo del resto de las pruebas; a mejor rendimiento mejor será nuestra actuación a lo largo del decathlon.

La sesión de entrenamiento comprende tres pruebas diferentes aunque las tres con una característica en común: para superarlas deberemos mover rítmicamente el joystick (o pulsar alternativamente las teclas si jugamos con el teclado) de izquierda a derecha.

La primera prueba consiste en levantar con cada brazo alternativamente una pesa; el marcador, situado en la zona superior nos informará del tiempo de prueba que nos queda y del número de levantamientos que hemos realizado. Las otras dos pruebas, de



Los 110 metros vallas tienen un desarrollo similar a los cien metros lisos.



desarrollo muy similar, consisten por este orden en las abdominales y en levantamiento de peso.

Al final de la sesión se nos ofrecerán nuestros porcentajes y, por fin, pasaremos a la competición en si: el primer día del decathlon.

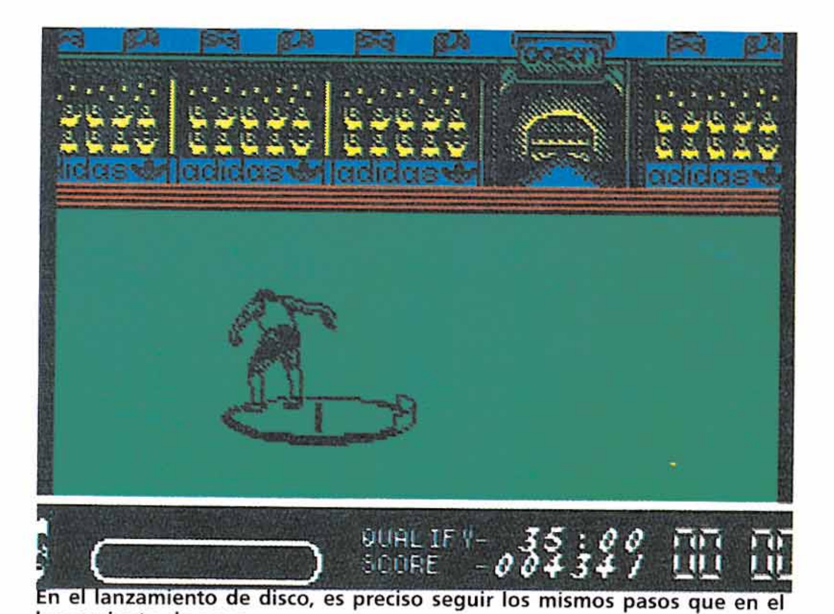
Primer día

Durante el transcurso del primer día se celebran seis pruebas que, por este mismo orden, son: 100 metros lisos, salto de longitud, lanzamiento de peso, salto de altura y 400 metros lisos. En la mayoría de ellas nuestra misión consistirá en golpear frenéticamente los controles de izquierda y derecha para alcanzar el máximo nivel de power. Sin embargo, algunas de las pruebas requieren movimientos especiales:

— Salto de longitud: en primer lugar deberemos realizar una rápida carrera (controles de izquierda y derecha) para una vez cerca de la línea pulsar el botón de disparo y a continuación soltarlo. El ángulo del salto dependerá del tiempo que mantengamos pulsado el botón. Es importante soltarlo antes de llegar al listón o de lo contrario realizaremos un salto nulo.

— Lanzamiento de peso: en primer lugar deberemos utilizar los controles de izquierda y derecha para incrementar el POWER. Una vez que comience el lanzamiento tendremos que pulsar el botón de disparo para soltar el peso.

Recordad en todo momento que empezamos la competición con tres vidas, y cada vez que no nos clasifiquemos en una de las pruebas perderemos una de nuestras vidas.



En el lanzamiento de disco, es preciso seguir los mismos pasos que en el lanzamiento de peso.

Segundo día

Las pruebas que se celebran durante el segundo día son: los 110 metros vallas, el lanzamiento de disco, el salto con pértiga, el lanzamiento de jabalina y, por último, cerrando la competición, los 1.500 metros. Veamos cada una de ellas.

— 110 metros vallas. Su desarrollo es similar al de los cien metros lisos, con la excepción de que al afrontar cada valla deberemos pulsar el botón de disparo.

— Lanzamiento de disco. Basta seguir los mismos pasos descritos en el lanzamiento de peso.

— Salto con pértiga. Tal vez la prueba más difícil de superar. El primer lugar deberemos emprender una rápida carrera (izquierda-derecha) para a continuación pulsar el botón de disparo con el objeto de poner la pértiga en el suelo (es importante aprender el momento exacto en que se debe hacer esto). Una vez hecho esto aparecerá ante nosotros una escena ampliada en la que veremos como nuestro atleta encara el listón, en el momento correcto (esto es algo que mucho nos tememos sólo se puede aprender con la práctica) tendremos que volver a pulsar el botón de disparo para soltar la pértiga. Casi nada...

— Lanzamiento de jabalina. En primer lugar tomaremos carrera, para una vez delante de la línea de lanzamiento pulsar y soltar el botón de disparo. En este momento el ángulo de lanzamiento empezará a incrementarse; cuando llegue al nivel que consideréis óptimo volver a pulsar disparo para lanzar la jabalina.

● Contamos con tres vidas al comienzo de la competición, pero perderemos una de ellas cada vez que no obtengamos la marca necesaria para clasificarnos.

— 1.500 metros. ¿Qué os vamos a contar a excepción de que deberéis hacer lo mismo que en los 100 metros lisos multiplicado por 15? Que Dios os pille a vosotros y, sobre todo, a vuestros brazos, confesados. Sólo para super-hombres.

Caso de que culminemos con éxito esta última prueba recibiremos los honores que merecemos... lo más alto del podium os espera.

La selección del calzado

Antes de cada prueba entraremos en un pequeño menú donde deberemos escoger con cuál de las cuatro zapatillas que se nos ofrecen queremos participar. La elección del calzado adecuado es decisivo para el desarrollo de la prueba... tan cierto como que es prácticamente imposible —excepto después de muchas partidas y de muchas elecciones equivocadas— saber cuál tenemos que escoger. Como único consuelo os podemos decir que si nos equivocamos el juego nos indicará cuál era el par correcto de zapatillas —tomar buena nota—. También os podremos decir que las pruebas similares entre si también lo son a la hora de escoger el calzado.

En definitiva, no cabe duda de que Daley Thompson's Olympic Challenge es uno de los simuladores deportivos más completos y perfectos que hemos tenido oportunidad de contemplar. Así que ya sabéis, Seúl no está tan lejos, ni los 9.000 puntos tampoco... ■

FLASH

París-Dakar

● Han pasado ya algunos meses desde que os anunciamos que Made in Spain preparaba el lanzamiento de esta simulación, pero problemas de última hora han retrasado considerablemente su puesta en marcha. Ahora por fin el programa ha sido concluido.

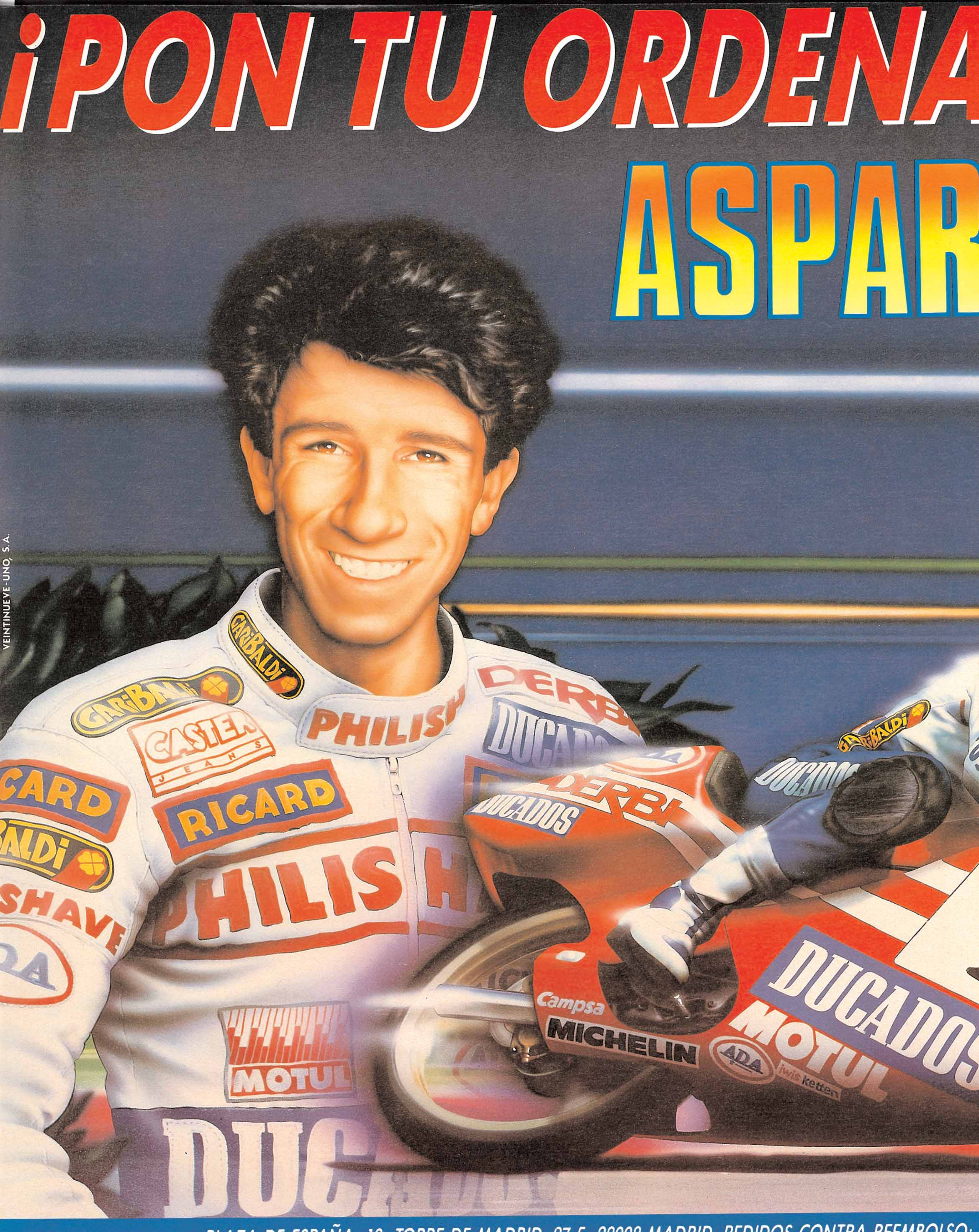
París-Dakar es un adicitivo título en el que se conjugan las características del arcade, para conducir la moto o el coche, según lo deseemos, con las notas dominantes de los juegos de estrategia. El juego consta de tres etapas que trascurren en un primer momento en Europa, pasando después por el desierto del Sáhara y finalizando en el desierto de Teneré.

Pero no quedan aquí las novedades que nos presentan los muchachos de Made in Spain; seguramente recordareis que hace ya algún tiempo un grupo de programadores llamado «Arcadia»,





que trabajó conjuntamente con Made in Spain, comercializó un programa llamado «Arkos» que no recibió en su día muy buenas críticas. Sin embargo el aprendizaje mereció la pena y ahora han desarrollado un nuevo título llamado **El poder oscuro,** que realmente supera con creces tanto en calidad como en originalidad su opera prima. El poder oscuro presenta como objetivo liberar a un planeta de las fuerzas del mal. Muchas son las características novedosas del juego, pero sobre todo destacan los protagonistas. En un primer momento manejamos un gigantesco robot este se controla desde la cápsula dotada de movilidad propia, que completa otra fase del juego y de esta puede salir un guerrero que recorrerá otras zonas de complejo acceso. Un arcade de increíble calidad que muy pronto estará en nuestras pantallas ¡Enhorabuena!



PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO:

DOR A 220 KM/H!





PC
DISC.: 1.900.-

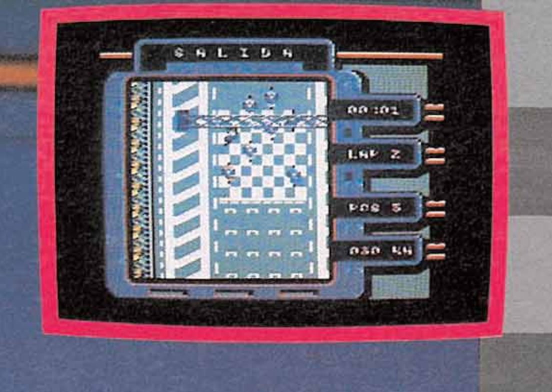
¡IMAGINATE UN CIRCUITO SETENTA VECES MAS GRANDE QUE LA PANTALLA DE TU ORDENADOR!

¡IMAGINATE SIETE CIRCUITOS COMO ESE!

¡IMAGINATE SOBRE TU MOTO EN CADA UNO DE ELLOS COMPITIENDO CONTRA OTROS DOCE EXPERTOS PILOTOS A MAS DE 220 km/h!

TODO ESTO Y MUCHO MAS EN ASPAR G.P. MASTER.





TODO EL CAMPEONATO DEL MUNDO DE MOTOCICLISMO DE 80 c.c., DESDE UNA PANORAMICA SUPERIOR DE PLANO PICADO EN UN SIMULADOR DEPORTIVO QUE TE PERMITE CONTROLAR TODAS LAS TECNICAS REALES DE PILOTAJE.

¡CUELGATE EN LAS CURVAS HASTA ROZAR CON TUS RODILLAS EL ASFALTO!

¡APURA LA FRENADA Y CORTA EL VIENTO A REBUFO DEL CONTRARIO!



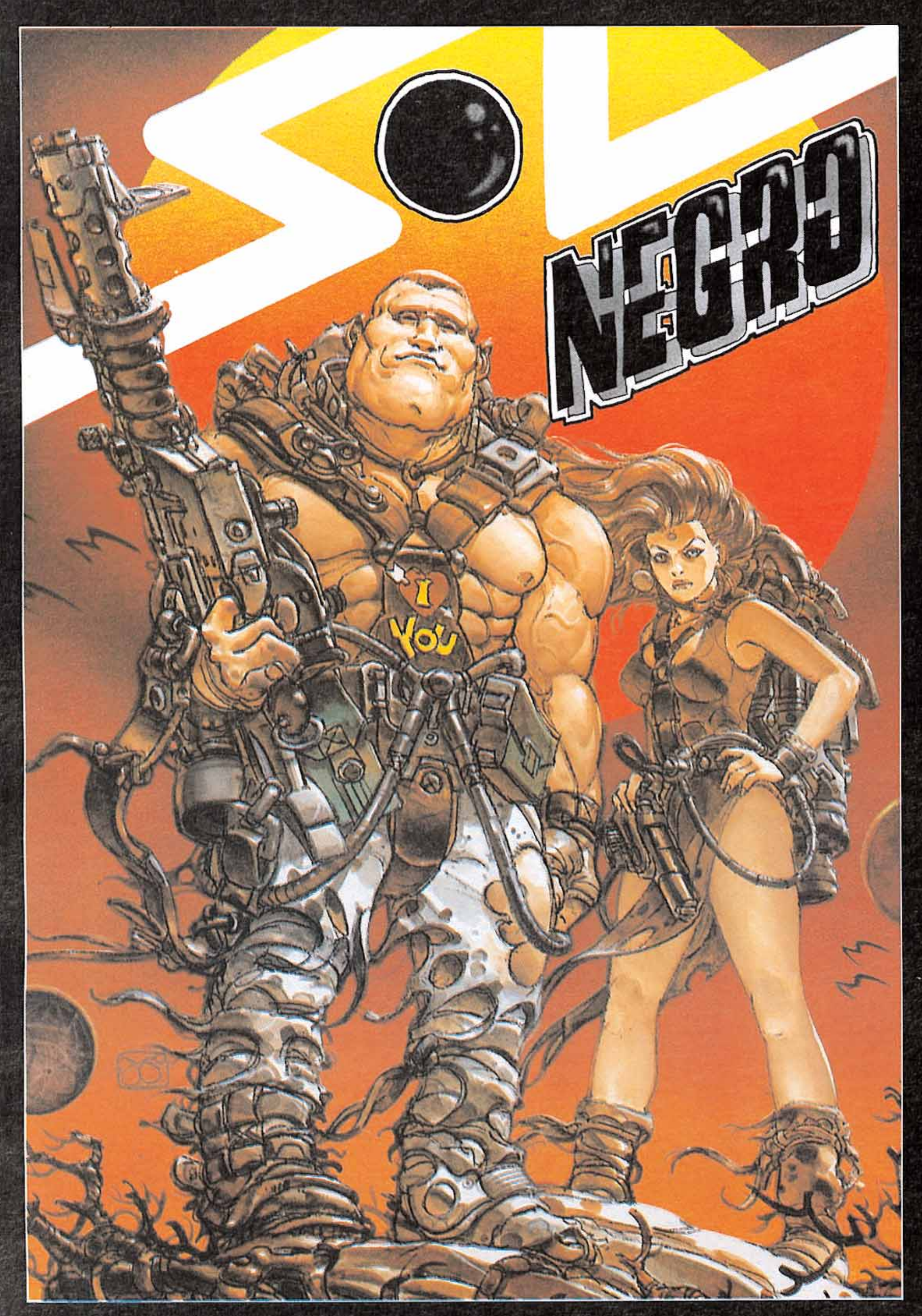


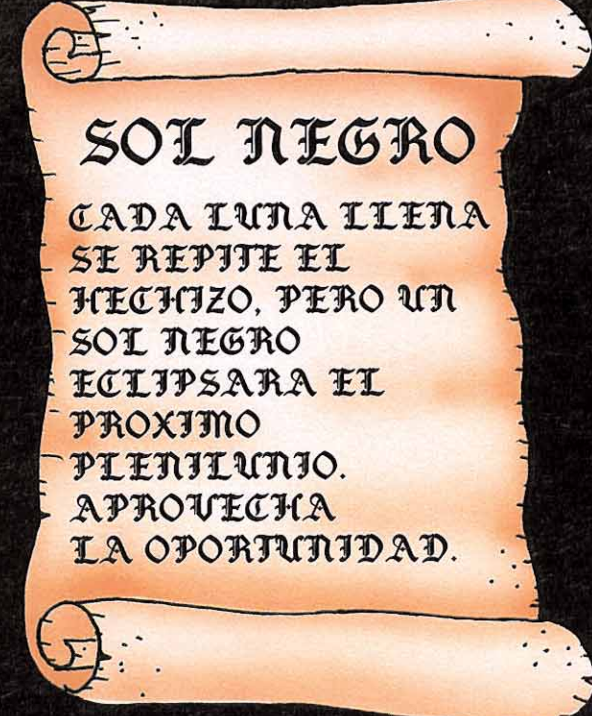


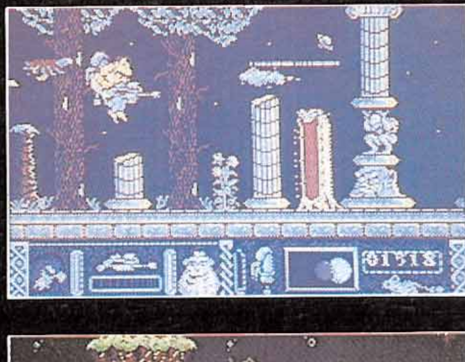
542 72 87 (tres líneas). TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO.)

NO TE PIERDAS LO ULTIMO...

¡¡¡ O TE PERDERAS LO MEJOR !!!

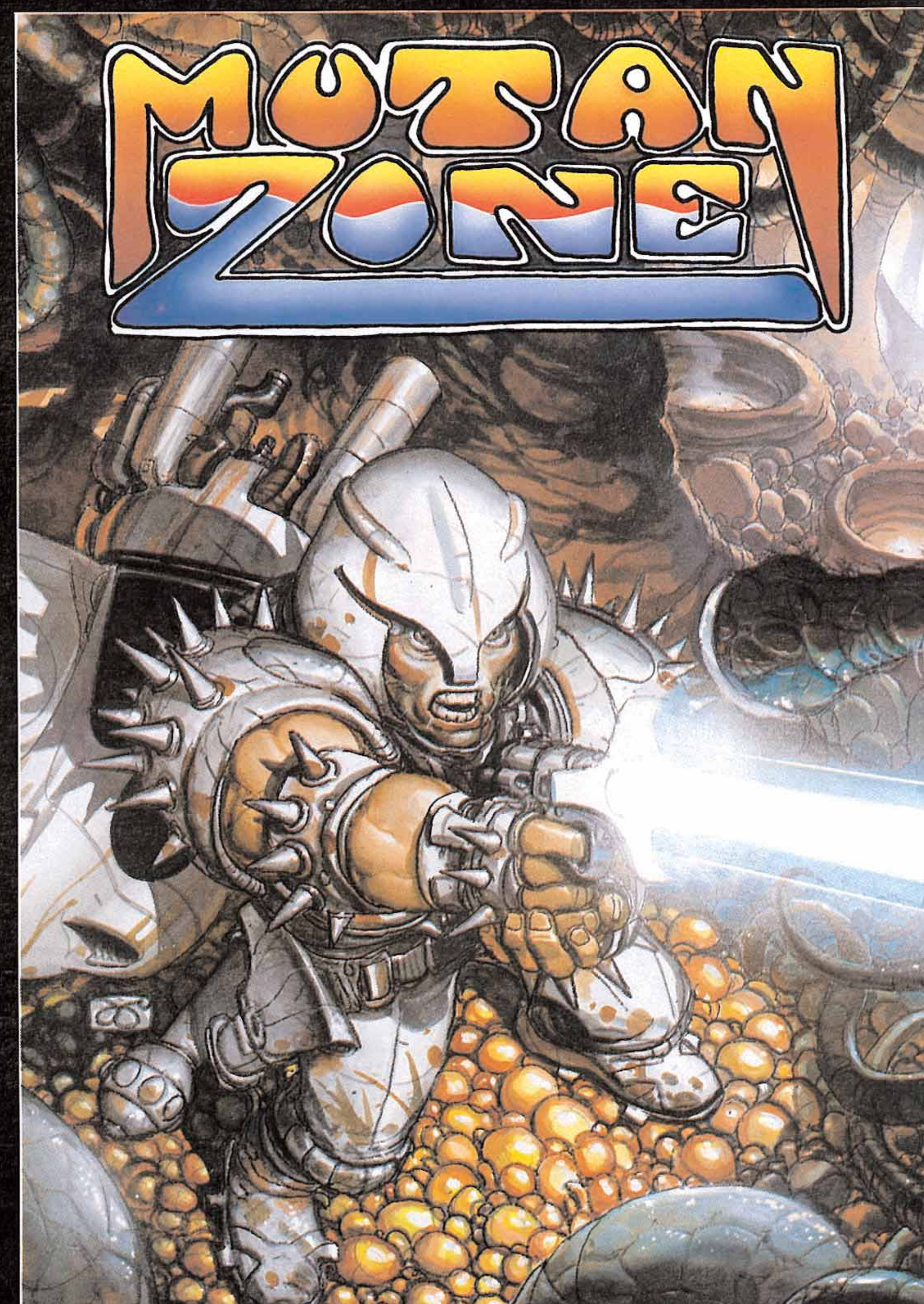








PANTALLAS AMSTRAD









IDENTIFICACION:
- MUTAN ZONE.

FECHA CREACION:
- 22-9-2122

MISION
- RESCATE EQUIPO CIENTIFICO.
- ELIMINAR...

ARMAMENTO
- PISTOLA DE NEUTRINOS.
- MAZA DE FUSION.
- AEROMOTO CON ARMAMENTO COMPLETO.

VERSIONES: AMSTRAD, MSX, SPECTRUM y COMPATIBLES PC



Gustavo Fdez. Balbuena, 25 - 28002-MADRID - Tel. (91) 415 45 12

Distribuido por M.C.M. Tel. 457 50 58

FLASH

Sólo para coleccionistas

Cuando ERBE Software decidió bajar el precio de sus juegos en cinta a 875 pesetas, todos aplaudimos la medida, pero, sin embargo, esta drástica disminución del precio obligaba a abaratar los costos en las presentaciones de los programas, dejando al coleccionista español en clara desventaja respecto al resto de los usuarios. Por ello, a partir de ahora Erbe comercializará las ediciones de lujo de algunos programas.

Esta nueva serie se inicia con tres títulos de gran calidad: The Collected Works, que recoge once grandes clásicos creados por Ultimate, Daley Thompson's



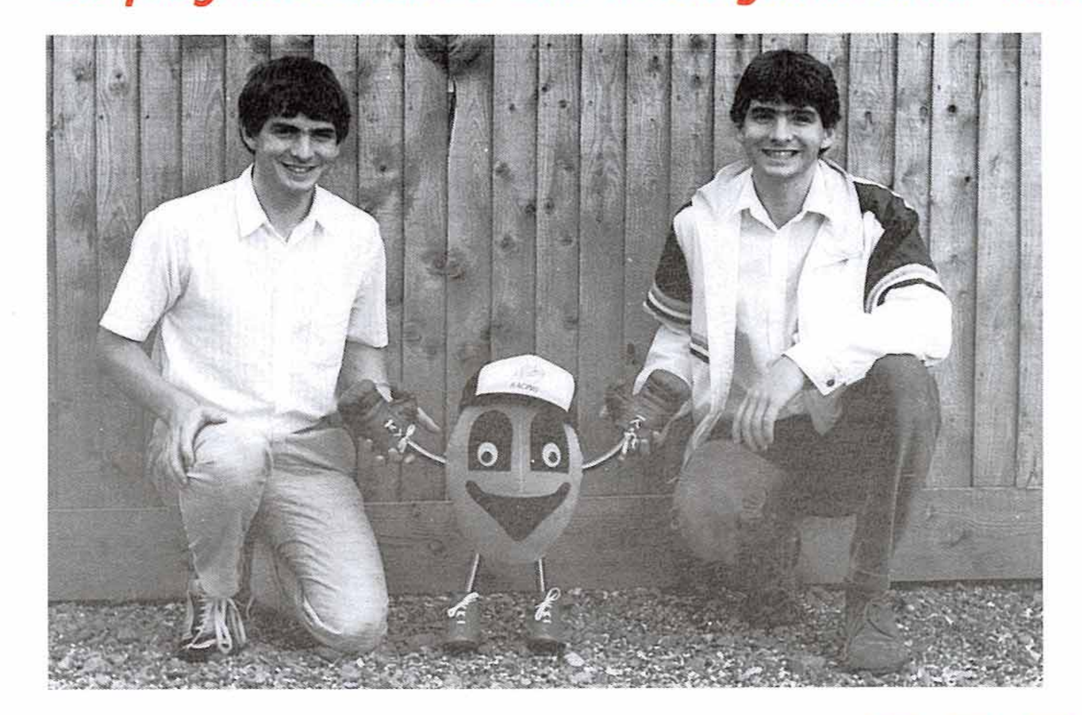
Olympic Challenge, de Ocean y Gold, Silver, Bronze de Epyx que incluye 23 pruebas deportivas diferentes. El precio de esta nueva serie todavía no es definitivo, pero en ningún caso superará las dos mil pesetas. Simultáneamente se comercializarán las versiones en formato normal cinta a 875 pesetas de estos mismos juegos, para satisfacer todas las necesidades. La decisión está en vuestra mano y ¡en vuestro bolsillo!

La espía que me amó

Muchos han sido los personajes históricos que se han convertido en protagonistas de un programa de ordenador, pero hasta ahora nadie había tenido en cuenta una figura tan rodeada de misterio como Mata-Hari. La compañía francesa Loriciels ha sido la encargada de revivir la historia de esta joven danzarina que ejerció a principios de siglo de espia doble, muriendo fusilada en 1917. **Mata-Hari** que aparecerá en las versiones de Amstrad y Atari, es obra del autor de «Billy, el barriobajero», uno de los primeros programas de esta compañía que alcanzó dimensión internacional.

Entrevista

Los programadores de «The Race Against Time» nos cuentan su secreto



SOFTGRAFIA

Killepede
Robin Hood
Ghosthunters
Grand Prix simulator
Pro Ski simulator
Dizzy
Jet Bike simulator
The Race Against Time
Fruit Machine simulator
Pro BMX

Hermanos OLIVER

Philip y Andrew Oliver son desde hace algún tiempo los gemelos más populares del Reino Unido. Su corta, pero prolífica carrera como programadores ha culminado ahora con «The Race Agains Time», el juego desarrollado para la fundación benéfica «Sport Aid», del que no percibirán ningún beneficio.

Eace unos días tuvimos ocasión de charlar con ellos, para intentar averiguar cuál es realmente el secreto de su éxito. Philip resultó ser el más extrovertido de los dos y fue él quien se encargó de responder a la mayoría de las preguntas. Esto fue lo que nos contó.

—¿Cómo y cuándo aprendisteis a programar?

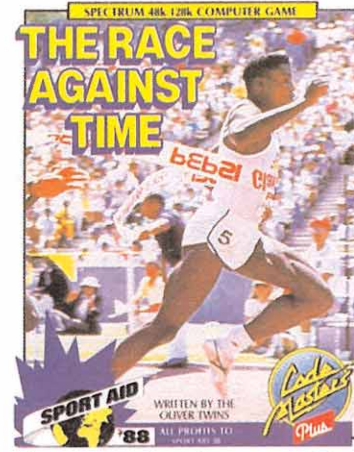
—Comenzamos en 1981; en casa teníamos un «Dragon» y un «BBC», pero al principio sólo los utilizábamos para jugar. Poco a poco nos interesamos por el tema y escribimos algunos juegos en Basic, que incluso llegaron a publicarnos en la revista inglesa «Computer & Video Games». Más tarde participamos en un concurso, el que había que escribir un juego, patrocinado por un programa de televisión y sorprendentemente ganamos. Entonces teníamos dieciséis años.

—¿Qué es para vosotros la programación: un hobby o un trabajo?

—Hemos convertido nuestro hobby en un trabajo. Hoy por hoy podemos trabajar en nuestra casa lo que nos permite ir a nuestro aire.

—¿Qué pasos seguís para programar un juego? Por ejemplo: primero buscáis una idea, luego diseñáis los gráficos, etc.

—En realidad no tenemos un esquema fijo para trabajar, pero por regla general, primero observamos el mercado para averiguar que tipo de juego se vende bien en ese momento. También nos gusta tener un tema previo con el que trabajar; «Code Masters» está apoyando los simuladores deportivos, que suelen tener una gran aceptación. Después de haber seleccionado un tema nos sentamos y discutimos cómo poner en práctica dicho tema para obtener las máximas posibilidades.



The race against time es un videoaventura con una fuerte carga Arcade.

—¿Cuál de vuestros programas ha alcanzado más éxito?

—Sin duda ha sido «Grand Prix Simulator», lo cual es bastante sorprendente ya que lo escribimos en poco tiempo y no quedamos demasiado satisfechos con algunos detalles de la versión final. Lógicamente «Code Masters» nos pidió que hiciéramos su segunda parte, a lo que nos negamos, ya que pensamos que la mayoría de los usuarios prefieren adquirir juegos distintos entre sí; de ahí surgió la idea de «Jet Bike».

—¿Qué ordenador utilizáis para programar?

—Siempre hemos usado un Amstrad CPC, que después conectábamos al Spectrum para transferir el código del uno al otro. Sin embargo recientemente, —de hecho cuando escribíamos «The Race Against Time»—, empezamos a usar un sistema de desarrollo de software de IBM más sofisticado. Nos permite fácilmente dar vida a nuestro juego y después transferir el código a cualquier ordenador de 8 o 16 bits, ahorrándonos bastante tiempo y energía.

—¿Trabajáis solos o en equipo?

—Normalmente trabajamos solos, aunque tenemos también diseñadores gráficos que nos ayudan de vez en cuando.

—¿Es posible hacerse rico programando?

—Esta es una cuestión bastante discutible. Generalmente son las compañías las que se quedan con la mayor parte de los beneficios, pero todavía es posible hacer una pequeña fortuna rápidamente, siempre y cuando tengas una idea original y estés dispuesto a gastar tiempo y energía desarrollando esa idea. La situación cambiará pronto, ya que cada vez con más frecuencia los programas son escritos por grandes equipos de programadores y la única forma de abrirse camino en esta industria es haciéndose miembro de uno de estos equipos.

—¿Cuánto tiempo tardáis normalmente en programar un juego?

—El tiempo más largo que hemos pasado escribiendo un programa ha sido tres meses.

—¿Hacia dónde creéis que se dirigirá el mercado del software en los próximos meses?

—Los ordenadores de 16 bits como Atari ST y Commodore Amiga están empezando a dominar el mercado. Nosotros aún escribimos para los 8 bits, pero tenemos intención de cambiar después de navidad. En lo que refiere al tema de juegos nos gustaría ver más oponentes inteligentes dentro del formato de los arcades espaciales; de hecho estamos intentando desarrollar esta nueva faceta en nuestros futuros lanzamientos.

—¿En qué estáis trabajando actualmente?

—Estamos a punto de terminar un simulador de Pinball.

—¿Qué juego os gustaría haber programado?

—«Elite» por la cantidad de royalties que ha generado.

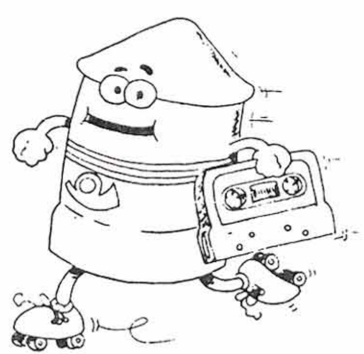
—¿Qué opinión os merece el software español?

—Hemos visto varios juegos escritos por Dinamic que han sido publicados por «Code Masters» y nos han impresionado bastante.

—¿Podéis dar algún consejo a los programadores que estén empezando?

—Sobre todo les diríamos que se concentraran en sus puntos fuertes y que sean conscientes de sus limitaciones. Es mejor no intentar escribir algo más allá de las posibilidades reales de alguien y asegurarse de que lo que se ha hecho está bien. ■

Alan Heap



MAIL Soft

VENTA POR CORREO

COMPRA POR TELEFONO

(91) 239 34 24 / 239 04 75

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

SPECTRUM	
HERY'S HOARD	375
INDOOR SOCCER	375
MICROBALL	375
PHEENIX	375
RED ARROWS	375
RUN FOR GOLD	375
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT.)	395
5 QUADRANTE	395
AGENT X 11	395
AMAUROTE	395
AMAZON WOMEN	395
ARMY MOVES	395
BALLBLAZER	395
CHRONOS	395
DAN DARE	395
DELFOX (DINAMIC)	395
DESTRUCTO	395
DUN DARACH	395
DUSTIN	395
EIDOLON	395
FLIGHT 737	395
FORMULA I (SOLO 48K)	395
GHOSTBUSTER	395
KIKSTART 2	395
KUNCKLE BUSTER	395
MARSPORT	395
MISION IMPOSBLE	395
MOTOS	395
NINJA	395
NONAMED	395
OCEAN CONQUEROR	395
PLEXAR	395
PROWLER	395
ROLLARROUND	395
SKYRUNNER	395
SPEED KING II	395
STARQUAKE	395
STRIKE	395
SUPERSTAR	395
TIR NA NOG	395
TRIAL BLAZER	395
VIDEO OLYPICS (SOLO 48K)	395
WAY OF THE EXPLODING FIST	395
SHOW JUMPING	399
TABLE FOOTBAL (FUTBOLIN)	399
3D STOCK CAR	500
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
BEACH BUGGY SIMULATOR	500
BMX KIDZ	500
BREAKTHRU	500
BRUCE LEE	500
CAULDRON II	500
COSA NOSTRA	500
CRITICAL MASS	500
DARK STAR	500
DEEP STRIKE	500
DEMONS REVENGE	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EQUINOX	500
EUROPEAN FIVE A SIDE	500
EVERYONE'S A WALLY	500
FAIRLIGHT II	500
FIRELORD	500
FROS BYTE	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
BREAT SCAPE	500
HERBERT DUMMY RUN	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LIVINSGSTONE SUPONGO	500
MANOLLO EL CAVERNICOLA	500
MIAMI VICE	500
MUGGINS THE SPACEMAN	500
NINJA MASTER	500
NINJA SCOOTER SIMULATOR	500
NOMAD	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
POLE POSITION	500
POPEYE	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
RANARAMA	500
REGRESO AL FUTURO	500
ROCK AND WRESTLE	500
ROGUE TROOPER	500
SABOTEUR	500
SARACEN	500
SHORT CIRCUIT	500
SPY HUNTER	500
STREET HAN	500
STRIKE FORCE COBRA	500
STUNT BIKE	500
STUN BIKE SIMULATOR	500
SUPERSPRINT	500
TANK BUSTERS	500
THANATOS	500
THE LAST MISSION (OPERA)	500
THE TRAP DOOR	500
THRONE OF FIRE	500
TIME FLIES	500
WAR	500
WINTER GAMES	500
XARAX	500
ATV SIMULATOR	650
BMX SIMULATOR	650
GRAND PRIX SIMULATOR	650
SNOOKER	650
SUPER ROBIN HOOD	650
ABADIA DEL CRIMEN	875
AFTEROIDS	875
AIRE RALLY	875
ALTA TENSION	875
ANDY CAPP	875
ARKANOID II	875
ARKOS	875
ARTICFOX	875
ASPAR	875
BARBARIAN II*	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BELLOND THE ICE PALACE	875
BIONIC COMANDO	875
BLAC BEARD	875
BLACK LAMP	875
BLOOD BROTHERS	875
BUGGY BOV	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN AMERICA	875
CAPITAN SEVILLA	875
CARVALHO	875
CHARLES CHAPLIN	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOLL	875
CORRECAMINOS	875
CROSSWIZE	875
DALEY THOMPSON OLIMPIC	875
DEATH WISH 3	875
DESOLATOR	875
DESPERADO	875
DREAM WARRIOR	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GOODY	875
GOTHIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GERRILLA WARS*	875
GUNBOAT	875
GUTZ	875
HABILITY*	875

SPECTRUM	
HERCULES	875
HOPPINGMAD	875
HUNDRA	875
IKARI WARRIORS	875
IMPACT	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
KARNOV	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAD MIX GAMES	875
MAGNETRON	875
MARAUDER*	875
MARBLE MADNESS	875
MASK II	875
MATHC DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NEBULUS	875
NEMESIS	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
NORTH STAR	875
OLYMPIC SPECTACULAR*	875
ORMUZ	875
OVER LANDER	875
PHM PEGASUS	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
PUNK STAR	875
RAMPARTS	875
RASTAN	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER	875
ROAD BLASTER	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SABOTEUR II	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SENTINEL	875
SHACKLED	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
STARDUST	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTER	875
SUPER HANG ON	875
SUPER SCCOCER	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TETRIS	875
THE FURY	875
THE RACE AGAINTS TIME	875
THYPHOON	875
TRANTOR	875
TRIO HIT PAK	875
TRIPLE COMANDO	875
TROUGHT THE TRAPDOOR	875
TURBO GIRL	875
VENOM STRIKES BACK	875
VICTORY ROAD	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WHERE TIME STOOD STILL (128K)	875
WINTER OLYPIAD 88	875
WIZARD WARZ	875
WONDER BOY	875
WORLD GAMES	875
WORLD SERIES BASKETBALL	875
YOGY BEAR	875
1942	1.200
4 HIT PAK	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
NIGHT RAIDERSS	1.200
OUT RUN	1.200
PAPER BOY	1.200
PROHIBITION	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
TERRAMEX	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBRE	1.200
3D GAME MAKER	1.500
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.750
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL	3.500

SPECTRUM + 3	P.V.P.
COSA NOSTRA	1.300
LIVINGSTONE SOPONGO	1.300
CAPITAN SEVILLA	1.750
CARVALHO	1.750
3D GAME MAKER	2.250
ARKANOID II/PLATOON	2.250
BEDLAM/SIDE ARMS	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
RENEGADE + TARGET RENEGADE	2.250
TRANSFER +3	2.500

AMSTRAD	P.V.P.
INDOOR SOCCER	375
MICROBAL	375
RED ARROW	375
RUN FOR GOLD	375
4×1 (CAMELOT, COBRA, ABU, PHANTO)	395
5 QUADRANTE	395
ACTIVATOR	395
AMAUROTE	395
ANGLEBALL	395
ARMY MOVES	395
BALBALZER	395
DAN DARE	395
DESTRUCTO	395
DUSTIN	395
FLY SPY	395
FORMULA I	395
GHOSTBUSTER	395
JUMP JET	395
KILLER COBRA	395
MARSPORT	395
MILK RACER	395
MOTOS	395
NONAMED	395
QUESTOR	395
SKATE ROCK SIMULATOR	395
SPEED KING	395
STARQUEAQUE	395
STRIKE	395
THAI BOXING	395
TIR NA NOG	395
TRIAL BLAZER	395
WAY OF THE EXPLODIN FIST	395
3 LUCES DE GLAURUNG	500
3 SEMANAS EN EL PARAISO	500
3D STOCK CAR	500
ABU SIMBEL PROFANATION	500
ALIENS	500
ANTIRIAD	500
ARKANOID	500
BATALLA DE LOS PLANETAS	500
BATMAN	500
BEACH BUGGY	500
BMX KIDZ	500
BRUCE LEE	500
CAMELOT WARRIORS	500
COSA NOSTRA	500
DARK STAR	500

AMSTRAD	
DECATHLON	500
DEEP STRIKE	500
DEMONS REVENGE	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
FLIGHT SIMULATOR	500
FROST BYTE	500
FUTURE KNICHT	500
GAUNLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE+	500
KNIGHT RIDER	500
KUNG FU MASTER	500
LAST MISSION	500
LIVINGSTONE SUPONGO	500
MATCH DAY	500
MIAVI VICE	500
MOON CRESTA	500
MUGGIN'S THE SPACEMAN	500
NINJA MASTER	500
NINJA SCOOTER SIMULATOR	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
PITFALL II	500
POPEYE	500
RAID OVER MOSCOW	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
ROCK AND WRESTLE	500
ROGUE TROOPER	500
SHORT CIRCUIT	500
SIGMA 7	500
STAINLESS STEEL	500
STREET HAWK	500
STRIKE FORCE COBRA	500
STUNK BIKE SIMULATOR	500
SUPERSPRINT	500
TANK BUSTERS	500
TEH TRAPDOOR	500
TIME FLIES	500
TURBO SPRIT	500
UCHI MATA	500
WINTER GAMES	500
WAR	500
XARAX	500
XEVIOUS	500
BMX SIMULATOR	650
GRAND PRIX	650
SNOOKER	650
SUPER ROBIN HOOD	650
ABADIA DEL CRIMEN	875
ANDY CAPP	875
ARKANOID II	875
ASPAR	875
BAD CAT	875
BARBARIAN II	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BEYOND THE ICE PALACE	875
BIONIC COMANDO	875
BLACK BEARD	875
BLACK LAMP	875
BLOOD BROTHERS	875
BOB MORANE (CABALLERIA)	875
BOB MORANE (ESPACIO)	875
BOB MORANE (JUNGLA)	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CARVALHO	875
CHARLES CHAPLIN	875
COMBAT SCHOOL	875
DALEY THOMPSON OLYMPIC	875
DESOLATOR	875
DESPERADO	875
DREAM WARRIOR	875
DRUID	875
EL CID	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
GARFIELD	875
GAUNTLET II	875
GHOTIK	875
GOODY	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILLA WARS	875
GUNBOAT	875
HABILITY	875
HOPPIN MAD	875
HUNDRA	875
IKARI WARRIOS	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INSIDE OUTING	875
JACKAL	875
JAIL BREAK	875
JEE BEE AIR RALLY	875
KARNOV	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
MAD MIX GAMES	875
MARAUDER	875
MATCH DAY II	875
MEGA APOCALYPSE	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
MISTERIO DEL NILO	875
MORTADELO Y FILEMON	875
NEBULUS	875
NEMESIS	875
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	875
NORTH STAR	875
ORMUZ	875
OVERLANDER	875
PINK PANTHER	875
PLATOON	875
POST MORTEN	875
PREDATOR	875
PSYCHO SOLDIER	875
PUNK STAR	875
RAMPARTS	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER	875
ROAD BLASTERS	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SABOTEUR II	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SENTINEL	875
SHACKLED	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
SKATE CRAZY	875
STARDUST	875
STREET BASKETBALL	875
STREET FIGHTHER	875
SUPER HANG ON	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
TETRIS	875
THE FURY	875
THE RACE AGAINST THE TIME	875
TOUR DE FORCE	875
TRANTOR	875
TRIPLE COMANDO	875
TURBO GIRL	875
VENOM STRIKES BACK	875
VIKINGS	875
VINDICATOR	875
VIXEN	875
WHERE TIME STOOD STILL	875
WIZARD WARZ	875
WORLD GAMES	875
YOGI BEAR	875
BILLY II	975
GRAND PRIX 500 CC	975
SYCOLEN 2 (COPIA CINTA-CINTA)	975

AMSTRAD	
TENNIS 3D	975
6 PAK VOL. 1	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
ATROG	1.200
BARBARIAN	1.200
BOBSLEIGT	1.200
BOMB JKACK II	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
IZNOGOUD	1.200
L'ANGE DE CRISTAL	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUR RUN	1.200
PACK DINAMIC	1.200
PAPER BOY	1.200
PROHIBITION	1.200
RENAUD	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
SPORT 88	1.295
BUBBLE BOBBLE	1.500
EYE	1.500
FLYING SHARK	1.500
GAME SET AND MATCH (DEPORTES)	2.750
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500

AMSTRAD DISCO	P.V.P.
MEGANOVA	175
COSA NOSTRA	1.300
ENDURO RACEE + SUPER SPRINT	1.300
INDOOR SOCCER / RUN FOR GOLD	1.300
JAIL BREAK	1.300
LIVINGSTONE SUPONGO	1.300
MICROBALL /DEAD OR ALIVE	1.300
NEMESIS (KONAMI)	1.300
POPEYE	1.300
RAMPAGE + IK +	1.300
ROGUE TROOPER	1.300
STRIKE FORCE COBRA	1.300
THE TRAPDOOR	1.300
CARVALHO	1.750
HUNDRA	1.750
MORTADELO Y FILEMON	1.750
PINK PANTHER	1.750
TRIPLE COMANDO	1.750
BUTRAGUEÑO	1.900
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250
BOB WINNER	2.250
BUGGY BOY	2.250
CHARLES CHAPLIN/LAZER TAG	2.250
CORRECAMINOS/SOLOMON'S KEY	2.250
EXOLON/ZYNAPS	2.250
FRANKESNSTEIN+SCARABEOUS+1JUEGO	2.250
GEE BEE AIR RALLY	2.250
GOODY-LAST MISSION	2.250
HUNDRA + TURBO GIRL	2.250
IKARI WARRIORS	2.250
INDIANA JONES/RYGAR	2.250
JACKAL	2.250
MAD MIX GAMES/BLAC BEARD	2.250
MARCH DAY II/PHANTOM CLUB	2.250
MEGANOVA+CAPITAN SEVILLA	2.250
OUT RUN	2.250
OVERLANDER	2.250
PANTER ROSA+MORTADELO	2.250
PLATOON/ARKANOID II	2.250
PREDATOR	2.250
RENEGADE/WIZ BALL	2.250
SURVIVOR+DESPERADO	2.250
TENNIS 3D	2.250
TETRIS	2.250
WONDER BOY	2.250
BUBBLE BOBBLE	2.500
FLYING SHARK	2.500
HITS 4 (6 JUEGOS)	2.500
6 PAK VOL. 3	2.750
ATROG	2.750
BIG 4 (4 TITULOS)	2.750
COLOSSUS 4 CHESS	2.750
EPIX ON AMSTRAD	3.750
GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	4.500

MSX	P.V.P.
4×1 (CAMELOT, ABU, COBRA, PHANT)	395
AMAUROTE	395
ANGLEBALL	395
ARMY MOVES	395
DUSTIN	395
FEUD	395
FLASH GORDON	395
FORMULA I	395
JUM CHALLENGE	395
MILK RACE	395
NONAMED	395
OCEAN CONQUEROR	395
RASTERSCAN	395
SPEED KING	395
STREAKER	395
SUPERSTAR	395
ALIEN 8	500
ARKANOID	500
BATMAN	500
BOUNDER	500
BUBBLER	500
COLT 36	500
COSA NOSTRA	500
CYBERUN	500
DONKEY KONG	500
FUTURE KNIGHT	500
GAUNTLET	500
GUNFRIGHT	500
JET SET WILLY II	500
KNIGHT LORE	500
LIVINGSTINE SUPONGO	500
MAPGAME	500
MARTIANOIDS	500
NIGHTSHADE	500
PENTAGRAM	500
SCENTIPEDE	500
SHOW JUMPER	500
SPIRITS	500
SURVIVOR	500
THE LAST MISSION	500
THE WALL	500
TRAILBLAZER	500
UCHI MATA	500
VALKYR	500
WINTER GAMES	500
FORMATION Z	695
JET FIGHTER	695
NINJA	695
TOP-ROLLER	695
ABADIA DEL CRIMEN	875
AFTEROIDS	875
ALE HOP	875
ALIENS	875
ALPINE SKI	875
ALTA TENSION	875
ASPAR	875
ARKOS	875
BATTLE CHOPPER	875
BEACH HEAD	875
BLACK BEARD	875
BLOW UP	875
BOUNCE	875
BRIDGE	875
CALIFORNIA GAMES	875
CAPITAN SEVILLA	875
CHIMA CHIMA	875
DAWN PATRO SUBMARINE SIMULATOR	875
DEATH WISH 3	875
DESOLATOR	875

MSX	
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
EL MUNDO PERDIDO	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FLIGHT DESK	875
FLIGHT SIMULATOR 747	875
GAME OVER	875
GOODY	875
GUTT BLATER	875
HABILITY	875
HANTER HOUSE	875
HAPPY FRET	875
HARD BOILED	875
HOPPINDMAD	875
HOWARD THE DUCK	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
HYPE	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
LAS VEGAS	875
MACADAM BUMPER PINBALL CONS.	875
MAD MIX GAMES	875
MASK II	875
MATCH DAY II	875
MEGACHESS	875
MEGANOVA	875
MINER MACHINE	875
MISTERIO DEL NILO	875
NONAMED	875
NUCLEAR BOWLS	875
ORMUZ	875
PINBALL BLASTER	875
POLICE ACADEMY	875
POLICE ACADEMY II	875
POSTMORTEN	875
PROTECTOR	875
PUNK STAR	875
SAILR'S DELIGHT	875
SCIENCE FICTION	875
SKOOTER	875
SNDOKER	875
SPEEDBOAT RACER	875
SPRINTER	875
STAR WAR	875
STARDUST	875
TAIPAN	875
TEMPTATIONS	875
TETRIS	875
THEXDER	875
TRANTOR	875
TRIPLE COMANDO	875
TT RACER	875
TURBO GIRL	875
VORTEX RAIDERS	875
WORLD GAMES	875
PACK MASTERTRONIC	895
3D KNOCKOUT	975
ADDICTABALL	975
DEMONIA	975
DESCUBRIMIENTO DE AMERICA	975
EUROPEAAN GAMES	975
INTERNATIONAL KARATE	975
MAGIC PINBALL	975
MUTANT MONTY	975
SORCERY	975
STAR SEEKER	975
SUPERBOWL	975
TURBO CHESS	975
WHO DARES WINS II	975
WINTER OLYMPICS	975
ACE OF ACES	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
DAMBUSTERS	1.200
THE HUNT FOR RED OCTUBER	1.200
ALINEADOR DE CABEZAS	2.300
THE KNIGHT COMMANDER	2.300

CARTUCHO MSX	P.V.P.
DUNKSHOT BASKETBALL	4.500
HYPER RALLY	4.500
HYPER SPORTS III	4.500
KNIGHTMARE	4.500
KONAMI FOOTBALL	4.500
MAZE O GALIOUS	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
AMERICAN TRUCK	4.900
ANDROGINUS (MSX 2)	4.900
ANTARTIC ADVENTURE	4.900
FANTASM SOLDIER	4.900
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
GAME MASTER	4.900
GOLUELLIUS	4.900
METAL GEAR (MSX III)	4.900
NEMESIS II	4.900
PINGUIN ADVENTURE	4.900
SALAMANDER	4.900
SCRAMBLE FORMATION (MSX 2)	4.900
USAS (MSX II)	4.900
VAMPIRE KILLER (MSX II)	4.900
VAXOL	4.900
MEMORY MILLER (AMPLIACION 64K)	11.900

COMMODORE	P.V.P.
MICROBALL	375
OLYMPIC SPECTACULAR	375
RED ARROWS	375
AMAUROTE	395
AMAZON WOMEN	395
ARMY MOVES	395
BAZOOKA BILL	395
DESTRUCTOR	395
FEUD	395
FLIGHT 737	395
FORMULA I	395
JUDGE DREDD	395
JUM JET	395
KICKSTART II	395
KNUCLE BUSTERS	395
MOTOS	395
NINJA	395
PROWLER	395
SPEED KING	395
WAY OF THE EXXPLODING FIST	395
ALIENS	500
ARKANOID	500
BMX KIDZ	500
BREAKTHRU	500
CRITICAL MASS	500
DARK STAR	500
DECATHOLON	500
DESIGNER PENCIL	500
DONKEY KONG	500
ENDURO RACER	500
EXPLODING FIST	500
GAUNTLET	500
GOLPE EN LA PEQUEÑA CHINA	500
GREAT ESCAPE	500
HOWARD EL PATO	500
INFILTRATOR	500
INTERNATIONAL KARATE +	500
KUNG-FU MASTER	500
MIAMI VICE	500
MOON CRESTA	500
NINJA MASTER	500
NOSFERATU THE VAMPIRE	500
RAMBO	500
RAMPAGE	500
REGRESO AL FUTURO	500
SABOTEUR	500
SARACEN	500
SHORT CIRCUIT	500

COMMODORE	
SPY HUNTER	500
SUPERSPRINT	500
TANK BUSTER	500
WINTER GAMES	500
BMX SIMULATOR	650
ANDY CAPP	875
ARKANOID II	875
ARTICFOX	875
BAD CAT	875
BARBARIAN II	875
BATTLE SHIP'S	875
BEDLAM	875
BEYOND THE ICE PALACE	875
BIONIC COMANDO	875
BLACK LAMP	875
BOM JACK	875
BUGGY BOY	875
CALIFORNIA GAMES	875
CARVALHO	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
COMBAT SCHOOL	875
DAYLEY THOMPSON OLYMPIC	875
DESOLATOR	875
DREAM WARRIOR	875
FERNANDO MARTIN BASKET	875
FIREFLY	875
GARFIELD	875
GAUNTLLET II	875
GHOTIK	875
GRYZOR	875
GUADALCANAL	875
GUERRILAS WARS	875
GUTZ	875
HERCULES	875
HOPPIN MMAD	875
IKARI WARRIORS	875
IMPACT	875
IMPOSIBLE MISSION II	875
INDIANA JONES	875
INFILTRATOR II	875
INSIDE OUTING	875
JAIL BREAK	875
LA GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
LAZER TAG	875
MAD BALLS	875
MAGNETRON	875
MAIL ORDER MONSTER	875
MARBLE MADNESS	875
MASK II	875
MATCH DAY II	875
MEGANOVA	875
MICKEY MOUSE	875
NEMESIS	875
NORTH STAR	875
OVERLANDER	875
PHM PEGASUS	875
PLATOON	875
PREDATOR	875
RAMPARTS	875
RASTAN	875
RENEGADE	875
RIM RUNNER	875
ROAD BLASTERS	875
ROADWARS	875
ROLLING THUNDER	875
RYGAR	875
SALAMANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT	875
SIDE ARMS	875
SPITFIRE 40	875
STREET BASKETBALL	875
TAI-PAN	875
TANK	875
TARGET RENEGADE (RENEGADE II)	875
THE FURY	875
VINDICATOR	875
WESWTER GAMES	875
WHERE TIME STOOD STILL	875
WONDER BOY	875
X-15	875
1942	1.200
4 HIT PACK	1.200
6 PAK VOL. I	1.200
6 PAK VOL. 2	1.200
6 PAK VOL. 3	1.200
ACE OF ACES	1.200
BANKONG KNIGHT	1.200
BARBARIAN	1.200
BOMB JACK II	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
NIGHT RAIDERS	1.200
OUT RUN	1.200
PAPERBOY	1.200
PROHIBITION	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
STAR WARS	1.200
THE EMPIRE STRIKES BACK	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
THE LAST NINJA	1.200
SPORT 88	1.295
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
ALINEADOR DE CABEZAS	2.000
GAME SET	2.750
STARGLIDER	2.900
TRIVIAL PURSUIT	3.500
AIRBORNE RANGE	3.900
PROJECT: STEALTH FIGHTER	3.900

PCW	P.V.P.
ALTA TENSION	3.500
BATMAN	3.500
CATCH 23	3.500
FRANK BRUNO'S BOXING	3.500
MATCH DAY II	3.500
SABOTEUR II	3.500
STARGLIDER	3.500
TETRIS	3.500
COLOSSUS 4 CHESS	3.800

PC	P.V.P.
ELECTRIC PHONE	975
ARCHIVADR DE ANILLAS 5 1/4 D.	900
AJEDREZ	975
BOB MORANE 1: CHEVALERIE	975
BOB MORANE 2: JUNGLE	975
BOB MORANE 3: SCIENCIE FICTION	975
CITY WAR	975
EDEN BLUES	975
ELECTIC DESK	975
ELECTIL MAIL	975
ELECTRIC CALC	975
ELECTRIC WRITE	975
GATO	975
GEOGRAFIA DE ESPAÑA I	975
GHOST MAN	975
KEGABRIX	975
KUBERT	975
MACADAM BUMPER PINBALL CONST.	975
PROHIBITION	975
BOB MORANE 4: OCEANO	1.650
BOBBLE GHOST	1.650
BOBO	1.650
CHAMONIX CHALLENGE	1.650
CRASH GARRET	1.650
FASST/TURBO ASSEMBLER	1.650
GIGN	1.650
IZNOGOUD	1.650
LAS 8 CONQUISTAS DE ARMORIK	1.650

PC	
L'AFFAIRE	1.650
PERSONAL FINANCIAL	1.650
SIDEWALD (RENAUD)	1.650
VERA CRUZ	1.650
ARCHON	1.900
ARTICFOX	1.900
CHESSMASTER 2000	1.900
CHUCK YEAGER'S AFT SIMULATOR	1.900
DON QUIJOTE	1.900
JB SQUASH	1.900
MARBLE MADNESS	1.900
METROPOLIS	1.900
ONE ON ONE	1.900
PINBALL CONSTRUCTION SET	1.900
PROWLER	1.900
PUB POOL	1.900
ROCKFORD	1.900
STARGLIDER	1.900
TEST DRIVE	1.900
WORLD TOUR GOLF	1.900
ABADIA DEL CRIMEN	1.990
GOODY	1.990
LIVINSTONE SUPONGO	1.990
ORMUZ	1.990
SABOTEUR II	1.990
TETRIS	1.990
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
SDI	2.850
ELECTIC BASE	3.500
ELECTRIC VIDEO	3.500
INVERSION BURSATIL	3.500
CONTABILIDAD GENERAL	8.500

ATARI ST	P.V.P.
GATO (SIMULADOR SUBMARINO)	1.650
CHOPPER X	1.900
NINJA	1.900
POOL	1.900
BATTLE SHIP'S	1.990
BUGGY BOY	1.990
IKARI WARRIORS	1.990
TETRIS	1.990
THUNDERCATS	1.990
CHESSMASTER 2000	2.500
MARBLE MADNES	2.500
ROOCKFORD	2.500
SENTINEL	2.500
SKYFOX	2.500
TEST DRIVE	2.500
XENON	2.500
BERMUDA PROJET	2.850
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DUNGEROUS MASTER	2.850
SDI	2.850
BOBO	3.500
MACADAM BUMPER PINBALL CONS.	3.500

AMIGA	P.V.P.
GATO (SIMULADOR SUBMARINO)	1.650
KIKSTAR II	1.900
NINJA MISSION	1.900
SIDEWINDER	1.900
BATTLE SHIP'S	1.990
BEYOND THE ICE PALACE	1.990
BOMB JACK	1.990
BUGGY BOY	1.990
TETRIS	1.990
AAARG	2.500
ARTICFOX	2.500
CHESSMASTER 2000	2.500
F-18 INTERCEPTOR	2.500
FERRARI FORMULA I	2.500
MARBLE MADNESS	2.500
ROADWARS	2.500
SKYFOX	2.500
STARGLIDER	2.500
TEST DRIVE	2.500
XENON	2.500
BERMUDA PROJET	2.850
DARK CASTLE	2.850
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
KING OF CHIGAGO	2.850
SDI	2.850
THREE STODGES	2.850
BOBO	3.500
SIMBAD	3.900
DELUXE PRINT	5.000
DELUXE MUSIC	13.500
DELUXE PAINT II	13.500
DELUXY VIDE PAL V. 1.2	13.500

JOYSTICK	P.V.P.
ZERO ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO ZERO SPECTRUM +2	1.900
ZERO ZERO STANDAR	1.900
CHEETAH 125+	2.595
KONIX	2.595
JOYSTICK «MAGNUM»	3.300
PHASOR ONE	3.300
CHEETAH MACH ONE	3.000
JOYSTICK PROFESIONAL TELEMACH	7.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
RESET PARA POKEAR (PORT)	1.500
INTERFACE COPIADOR SIN FUENTE	2.900
COPIADOR AUDIO CON FUENTE	3.900
TRANSTAPE	6.500
FREEZE MACHINE	7.900
THE FINAL CARTRIDGE III	9.900

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO 6128	1.200
CONECTOR PARA DOS JOYSTICK	1.500
CABLES PROLONGADORES 464	1.800
LAPIZ OPTICO	4.475
SINTETIZADOR DE VOZ	8.900
MODULADOR M1 CON TOMA DE VIDEO	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	16.500

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON (MHT)	2.475
KEMPSTON SPECTRUM + 2 + 3	3.100
MULTIJOYSTICK	3.875
PHOENIX (NUEVA VERSION)	6.200
TRANSTAPE	7.900
MULTIFACE III SIN PORT EXPANSI	10.500
CASSETTE EUROMATIC	4.900
MULTIFACE III CON PORT EXPAN.	11.500
CABLE AUDIO + 3	1.200

ATARI ST EQUIPOS	P.V.P.
ATARI 520 ST	69.000
ATARI 1040 ST	119.000

COMMODORE AMIGA	P.V.P.
AMIGA 500 GRATIS 20 PROGRAMAS	105.000

NINTENDO	P.V.P.
CONSOLA	25.000
SOFTWARE	CONSULTAR

TENEMOS MUCHOS MAS PROGRAMAS. SOLICITA CATALOGO

GRATIS

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS O UN RELOJ DIGITAL

SPECTRUM	AMSTRAD	MSX	COMMODORE
COSMIC CRUISER	TALES OF	PICO-PICO	SUPER PING PONG
SPECTRES	ARABIAN NIGHT	BREAK IN	PIT STOP II
FRUIT MACHINE	CHOPPED SQUAD	ZANAC	

SI PREFIERES REALIZAR TU PEDIDO POR CARTA ENVIA ESTE CUPON O FOTOCOPIA A **MAIL SOFT. C/. MONTERA, 32-2. 28013 MADRID.**

NOMBRE ______
APELLIDOS ______
DIRECCION COMPLETA ______
POBLACION ______ C.P. ______
TELEFONO ______
FORMA DE PAGO ______
☐ TALON ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR	TITULOS PEDIDOS	PRECIO
TITULOS GRATIS		
	GASTOS DE ENVIO	200
	TOTAL	

MAS DE 40.000 JUEGOS VENDIDOS EN LOS PRIMEROS 15 DIAS

HAZ EQUIPO CON BUTRAGUEÑO Y GANA POR GOLEADA A TU ORDENADOR



Alberto Díaz
Enviado especial

¿Cuál es la clave del éxito de Emilio Butragueño Fútbol?

Con esta pregunta se abría ayer tarde la rueda de prensa convocada al término del primer encuentro.

Todos los asistentes coincidieron en afirmar —tal como se esperaba de TOPO— la superioridad de este vídeo-juego de fútbol, cuya avanzada programación permite alcanzar un gran realismo en la pantalla del ordenador: los gráficos y los movimientos de los jugadores están perfectamente realizados, lo que creará una gran adicción entre los vídeo-jugadores, quedándose pegados al joy-stick.

Sin embargo, Emilio Butragueño Fútbol es mucho más que un excelente y divertido videojuego. Sin duda, será el líder de esta temporada, ya que entre los componentes del equipo figura el fichaje estrella de TOPO: Emilio Butragueño, el Buitre.

El ídolo del fútbol español, gracias a este videojuego de TOPO, hará equipo con los vídeo-jugadores para llevar a cabo las más espectaculares jugadas, para ganar por goleada al equipo contrario, al ordenador.

Por ello, Emilio Butragueño Fútbol será el videojuego estrella de la temporada que ya se inicia, llenando los hogares de nuestro país de miles de hinchas del fútbol y de Butragueño.

Un nuevo tanto de TOPO que brindamos desde estas líneas a la "adicción" de nuestros vídeo-jugadores.





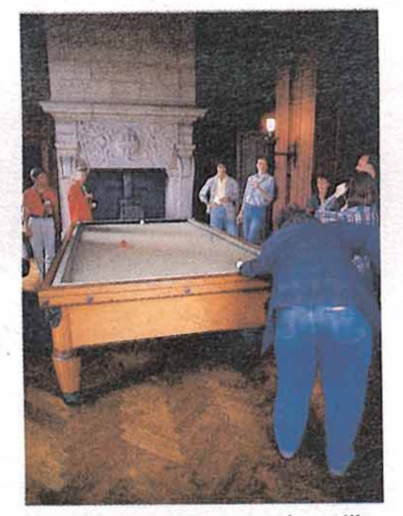
UBI SOFT



Aunque las compañías inglesas se han situado en popularidad a la cabeza del software, no por ello la producción de juegos ha sido su exclusiva. Lentamente pero con paso firme, otras compañías del resto de Europa han ido haciéndose un nombre más allá de sus fronteras, para acabar desbancando a alguno de los grandes mitos ingleses.

Intentar competir con Inglaterra en número de programas era un reto imposible de aceptar, por ello la única forma de abordar este complejo y saturado mercado era desarrollar nuevos juegos en los que la originalidad y la calidad estuvieran por encima de otros factores relacionados directamente con la publicidad o la comercialidad de un producto. Esto es ni más menos que lo que ha conseguido la compañía francesa UBI SOFT, convirtiéndose en poco tiempo en una de las compañías con mayor reconocimiento internacional y en la más popular entre los usuarios de ordenadores de 16 bits, ya que su producción está centrada casi exclusivamente en este tipo de software.

● Desde que en 1986 UBI se dio a conocer, más de veinte títulos han sido comercializados con su sello



El equipo comparte en el castillo tanto las horas de trabajo como los ratos de ocio.





B.A.T. Una aventura futurista dotada con brillantes gráficos.



Skateball. Nuevo concepto en simuladores deportivos.

Los primeros pasos

UBI SOFT SA, nació hace cuatro años como una compañía de programadores unida a "Guillemot International Software", el principal grupo distribuidor de software en Francia. Desde entonces UBI ha crecido a un ritmo vertiginoso tanto a nivel de software como de personal. Hoy 250 personas trabajan en torno a UBI, incluyendo a grupos independientes de programadores que desarrollan sus juegos bajo la coordinación de UBI en un espectacular castillo del siglo XIX, rodeado por 700 acres de terreno al oeste de Francia, dónde como una gran familia el equipo de programación convive y se deja inspirar, —según fuentes bien informadas—, por los fantasmas que ocupan parte del castillo.

No es extraño que un equipo formado por 250 personas sea capaz de crear auténticas maravillas, pero en los comienzos las cosas no fueron tan fáciles. Desde un primer momento UBI SOFT se fundó sobre una base tan clara como compleja: comercializar un producto solamente cuando la calidad de sus gráficos sea excepcional y aporte algo nuevo a cualquier otro programa publicado con anterioridad, desarrollando de este modo juegos innovadores en todos los aspectos.

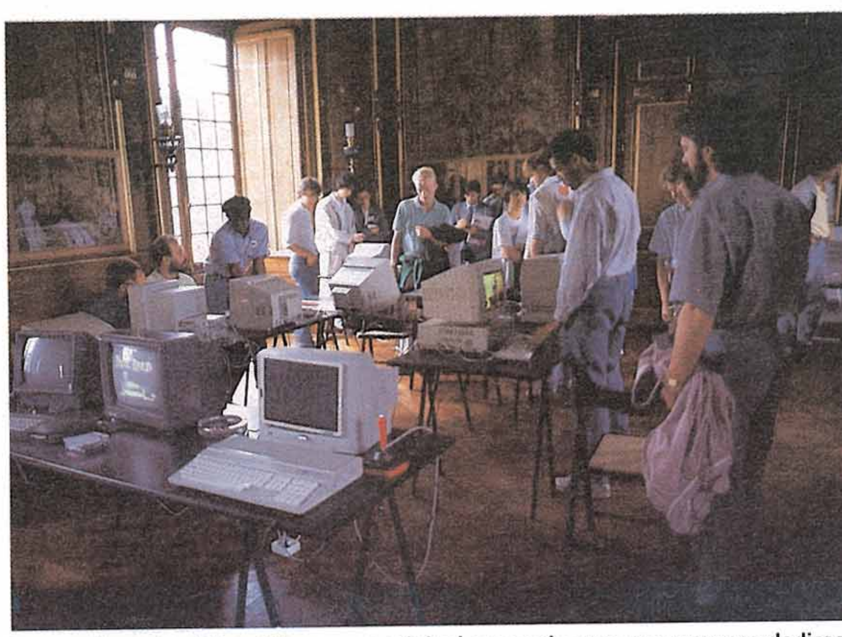
Ampliando horizontes: la distribución

La distribución de software en Francia y la adaptación de títulos anglosajones al mercado francés ha sido otra de las actividades que ha caracterizado a esta compañía. En 1986 pocos meses después de su fundación llegaron a un acuerdo con "Elite" que culminó con la creación "Elite SARL" como una compañía francesa que desde entonces distribuye todos los productos de Elite en Francia , también han comercializado títulos de otras compañías como el "Trivial Pursuit" de "Domark" en su edición francesa y más recientemente, en 1987, firmaron un acuerdo con la compañía americana "Mirrorsoft", para la distribución de todos sus sellos.

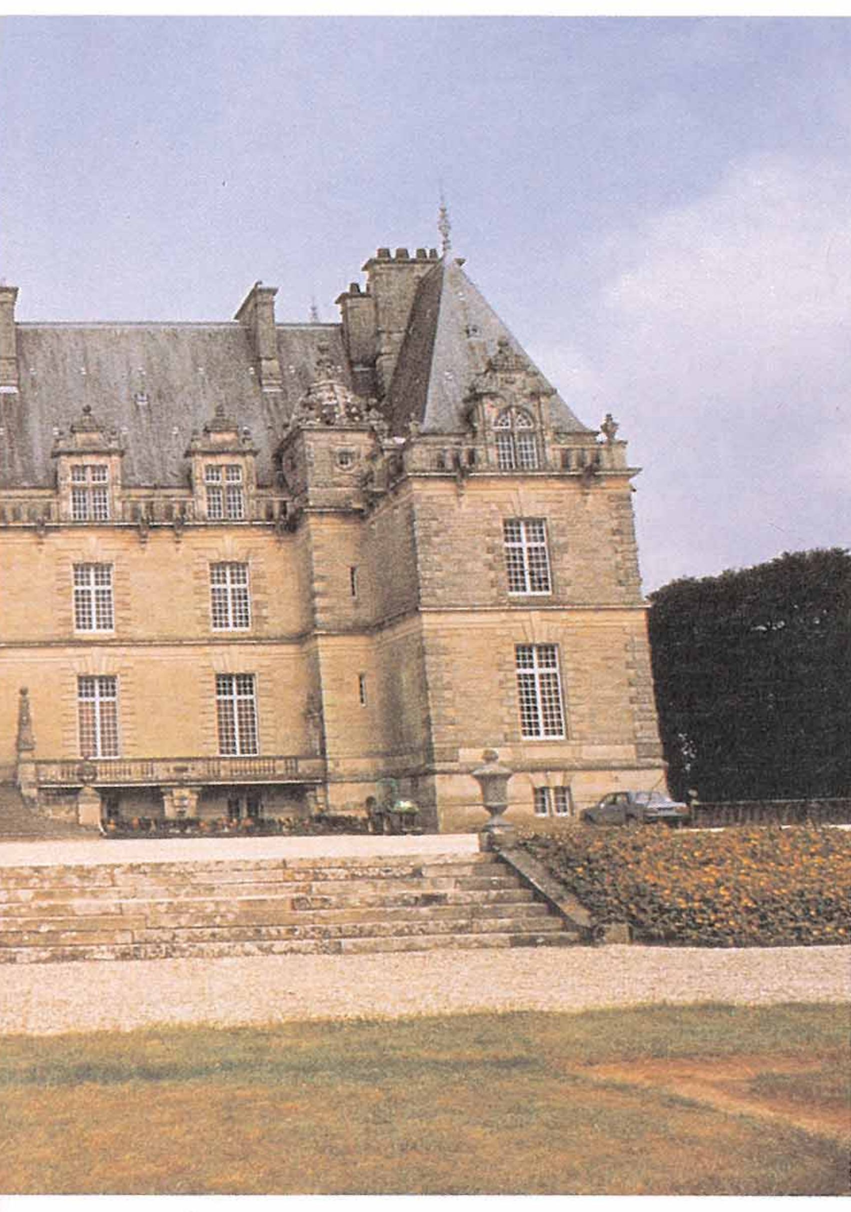
Actualmente UBI está negociando la distribución de sus productos en el resto del mundo y de momento se ha firmado ya un acuerdo con "Epyx" para que esta compañía comercialice en Estados Unidos siete de sus



El Castillo de



Las amplias salas del castillo son un original escenario para una empresa dedica[...] software.



Imaginación

nuevos títulos desde este otoño hasta la primavera del año próximo. Poco a poco irán viendo la luz los demás contratos, con la intención de que UBI SOFT definitivamente adquiera un caracter internacional y se de a conocer a gran escala.

El futuro

Desde que en junio de 1986, un programa llamado "Zombi" dio a conocer a UBI, más de veinte títulos en varios formatos han salido bajo su coordinación. Actualmente de cara a la campaña de navidad trabajan en los últimos retoques de seis programas de las más variadas características. Para que vayáis tomando contacto estos son los argumentos que ambientarán las nuevas aventuras:

B.A.T.

Dejar volar vuestra imaginación y trasladaros más o menos al año 2030. La tierra ha atravesado según cuenta la historia periodos gloriosos en los que la riqueza y la prosperidad han dado vida a un planeta feliz, en el que las industrias ocupan el centro de la actividad terrestre. Sin embargo el poder adquirido por los industriales ha provocado su rivalidad con los gobiernos de cada nación y han instalado de nuevo en la tierra la mano dura como único argumento para evitar traiciones. Los industriales para evitar males mayores han cogido sus industrias, y se han trasladado a planetas lejanos donde poder ejercer el poder tranquilamente, colonizando nuevas zonas.

La tierra por tanto, en la fecha en la que se desarrolla la acción, ha vuelto a sumirse en una gran crisis económica, de la que sólo podrá salir si alguien se encarga de organizar las cosas. Por ello los gobiernos han creado un comité que se encargue de seleccionar los materiales y orientar la producción para salir de la crisis. El comité misteriosamente tiene un gran poder, debido a otras organizaciones secretas que le acompañan, como B.A.T. En ellas se han realizado todo tipo de experimentos hasta conseguir el desarrollo de androides, de la

● El equipo de programación trabaja tras los muros de este espectacular castillo.

especie BAT, controlados por ordenadores y de gran eficacia. En el juego adoptamos el papel de uno de estos BAT, que debe enfrentarse a una terrible misión.

Final command

Es una típica videaventura, ambientada con los toques maestros que a efectos visuales y sonoros UBI imprime a sus programas.

La acción trascurre en una lejana galaxia en la que una estación espacial enemiga ha sido destruida. Nuestra misión como agentes de un comando especial es llegar a la nave, recorrerla y recuperar el banco de datos que permanece intacto para recopilar información sobre los enemigos para futuras invasiones.

El sistema de juego es el clásico de iconos y deberemos seleccionar, entre el total de objetos que aparecen en el juego, solamente los veinte que son precisos para llegar hasta el ordenador central y apoderarse de la estación. La variedad de enemigos es muy elevada, aunque no todos los personajes que aparecen en el juego serán un tropiezo para nuestras intenciones, ya que también es preciso negociar con los más predispuestos a colaborar con nosotros para convencer a los demás. Mucha emoción y obstáculos por doquier para retar a los más expertos.

Skateball

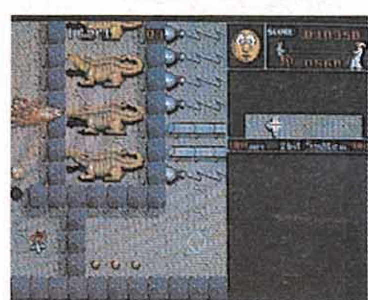
Puestos a elucubrar a nuestros vecinos franceses no hay quien los gane. Un simulador deportivo no podía faltar entre sus próximos lanzamientos, pero tampoco podían conformarse con la conversión de un clásico, por lo que han optado por crear un deporte futurista que combina elementos del fútbol, con elementos del hockey ya que la acción se desarrolla sobre una pista de hielo. Además para aumentar la adicción numerosos obstáculos y trampas intentarán impedir que el equipo rojo, por supuesto el que nosotros controlamos, sea capaz de marcar los cuatro goles preciso para cambiar de nivel.





Final Command. El asequible sistema de iconos, confiere un toque especial a esta compleja videoaventura.





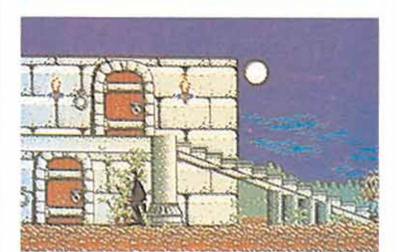
Puffy's Saga. La revolución de los "comecocos", con cientos de toques cómicos.





Iron Lord. Combates tridimensionales para una epopeya medieval.





Drácula. Argumento literario para una aventura con terrorífico protagonista.

● La distribución en Francia ha sido otra de las actividades ligada a UBI Soft

Puffy's Saga

Si bien hasta ahora ninguno de los programas presentados puede englobarse en un tipo de juego predeterminado, la decisión es mucho más sencilla por lo menos de antemano con Puffy's Saga. Partiendo del planteamiento que dio vida al clásico comecocos, con su consiguiente carga adictiva, se incorporan los elementos de los programas de hechizos tipo "Gauntlet" para enfrentarnos al final a un programa insuperable en lo que a adicción se refiere y con ciertos toques cómicos tanto sonoros como a nivel gráfico.

Iron Lord

Directamente desde el mundo irreal del comecocos, nos vamos a la Edad Media para revivir hechos de leyenda que fácilmente pudieron tener una base real. Adoptamos el papel de Iron Lord, el famoso caballero de la máscara que deberá enfrentarse al mundo para resolver un peligroso conflicto y salvar al rey del poder del traidor, demostrando sus habilidades en el manejo de la espada en combates tridimensionales y poniendo a prueba en otros casos sus dotes de estratega.

Iron Lord es uno de los pocos programas que además aparecerá para Amstrad y Commodore.

Drácula

Inspirada en la novela de Bram Stoker, este programa que ya os presentamos hace poco revive las aventuras de este original personaje en tierras de Transilvania. El juego consta de cien pantallas en las que el desarrollo clásico de los arcades, por la incesante aparición de enemigos y la complejidad de las videaventuras, se conjugan para conseguir un programa casi perfecto a nivel gráfico y de adicción. ■

ONE WAY SOFTWARE

ONE WAY SOFTWARE. PEDIDOS POR TELEF.: (91) 521 67 99 Y 522 39 61

SPECTRUM	P.V.P.
SPY HUNTER	500
RAMBO	500
GAUNLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUN FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
NINJA MASTER	500
BATMAN	500
AVENGER	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
ARMY MOVES	500
GOPE EN PEQ. CHINA	500
SUPER SPRINT	500
INT. KARATE +	500
UCHI MATA	500
FAIRLIGHT 2	500
POLE POSITION	500
BRUCE LEE	500
INFILTRATOR	500
HARDBALL	500
DAMAS ZX	500
NOSFERATU	500
STRIKE F. COBRA	500
POPEYE	500
MOON CRESTA	500
ANDY CAP	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
MOTADERLO Y FILEMON	875
LA PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
GARFIELD	875
CARVALHO	875
EL CAPITAN SEVILLA	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
TRIPLE COMANDO	875
ASPAR	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
TETRIS	875
HOPING MAD	875
COLOSSUS 4 (CHESS)	875
P.S.H. "MARADONA"	875
TANK	875
DESPERADO	875
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
MAD MIX GAME	875

SPECTRUM	P.V.P.
BLACKBEARD	875
STREET SPOR BASKET	875
SILENT SHADOWS	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMMANDO	875
DREAM WARRIORS	875
NEMESIS	875
SNOOKER	875
RACE AGAINST TIME	875
BRIDE OF FRANKIST.	875
INSIDE OUTING	875
EL CID	875
GUADALCANAL (ESTRA.)	875
STONKEERS (ESTRA.)	875
BASKET TWO ON TWO	875
TRIO	875
JAIL BREAK	875
SALAMANDER	875
FIREFLY	875
STARDUST	875
720 GRADOS	875
FREDDY HARDEST	875
IMPACT	875
CORRECAMINOS	875
GUNBOAT	875
WINTER OLYPIAD 88	875
LAZER TAG	875
CROSS WIZE	875
NORTH START	875
VENOM STRIKES BACK	875
VIXEN	875
GUTZ	875
MEGAAPOCALIPSE	875
WIZARD WAR	875
GHOTIK	875
L G. DE L. VAJILLAS	875
BLOOD BROTHERS	875
CHARLES CHAPLIN	875
SHACKLED	875
NIGEL MANSELL	875
TOUR DE FORCE	875
GEE BEE AIR RALLY	875
ROLLING THUNDER	875
IMPOSIBLE MISION 2	875
THE FURY	875
HOPPING MAD	875
BEYOND ICE PALACE	875
HERCULES	875
RYGAR	875
COMMANDO	875
FRANK BRUNO BOXING	875
OVER LANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
MEGA CHESS	875
HABILITY	875
PUNK STAR	875
ORMUTZ	875
POST MORTEN	875
SKATE CRAZY	875
HUMPHREY	875
WERE TIME STOOD STILL (SOLO 128K)	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
STREET FIGHTER	875
SALAMANDER	875
SIX PAK 3	1.200

SPECTRUM	P.V.P.
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
EMPIRE STRIK BACK	1.200
HIT PAK	1.200
PAPERBOY	1.200
SIX PACK 2	1.200
PACK MONSTRUO	1.200
SPACE HARRIER	1.200
A.T.F.	1.200
SCOOBY DOO	1.200
FRIGHTMARE	1.200
BOBSLEIGHT	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYINGS SHARK	1.500
EL OJO	1.500
TRIVIAL	3.500

AMSTRAD	P.V.P.
RAMBO	500
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON SUPONGO	500
KUNG FU MASTER	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
NINJA MASTER	500
BATMAN	500
AVENGER	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
ARMY MOVES	500
BMX	500
GOLPE EN PEQ. CHINA	500
SUPER SPRINT	500
INT. KARATE+	500
BRUCE LEE	500
NONAMED	500
DUSTIN	500
MIAMI VICE	500
DONKEY KONG	500
NOSFERATU	500
STRIKE FORCE COBRA	500
POPEYE	500
MOON CRESTA	500
COMMANDO	875
WONDER BOY	875
SUPER HANG ON	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
MORTADELO Y FILEM.	875
PANTERA ROSA	875
FERNANDO MARTIN	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
GARFIELD	875
CARVALHO	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
TRIPLE COMANDO	875
ASPAR	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIOS	875
ABADIA DEL CRIMEN	875

AMSTRAD	P.V.P.
GOODY	875
TETRIS	875
TANK	875
PLATOON	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOLL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
MAD MIX GAME	875
BLACKBEARD	875
STREET SPOR BASKET	875
SILENT SHADOWS	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMANDOS	875
DREAM WARRIORS	875
SNOOKER	875
RACE AGAINST TIME	875
NEMESIS	875
FRANK BRUNO BOXIN	875
PHARAON	875
BASKET TWO ON TWO	875
TRIO	875
ACE	875
MACH 3	875
BILLY 2	875
FORTERESSE	875
GUADALCANAL	875
EL CID	875
GAME OVER	875
GHOTIK	875
PHANTOM CLUB	875
PHANTIS	875
BLOOD BROTHERS	875
LA G. DE L. VAJILLAS	875
MASK	875
MASK 2	875
TAIPAN	875
GEE BEE AIR RALLY	875
BEYOND ICE PALACE	875
P.S.H. "MARADONA"	875
TOUR DE FORCE	875
NIGEL MANSELL	875
ROLLING THUNDER	875
HOPPING MAD	875
MISION IMPOSIBLE 2	875
720 GRADOS	875
VIXEN	875
GAUNTLET 2	875
CORRECAMINOS	875
LAZER TAG	875
MEGA APOCALIPSE	875
WIZARD WAR	875
MISTERIO DEL NILO	875
FREDDY HARDEST	875
COBRA PINBALL	875
STRIP POKER T.	875
OVERLANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
MEGA CHESS	875
HABILITY	875
PUNK START	875

AMSTRAD	P.V.P.
ORMUTZ	875
SKATE CRAZY	875
HUMPHREY	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
SALAMANDER	875
STREET FIGHTER	875
HERCULES	875
BOBSLEIGHT	1.200
BOMB JACK 2	1.200
SCOOBY DOO	1.200
SIX PACK 2	1.200
PAPERBOY	1.200
HIT PAK	1.200
ATROG	1.200
A.T.F.	1.200
SIX PAK 1	1.200
SPORTS 88	1.200
SIX PAK 3	1.200
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCOTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4 CHESS	1.200
COL. EXITOS DINAMI	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
TRIVIAL PURSUIT	3.500

COMMODORE	P.V.P.
SPY HUNTER	500
RAMBO	500
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
KUNG FU MASTER	500
NINJA MASTER	500
ALIENS	500
ENDURO RACER	500
RAMPAGE	500
NOSFERATU	500
POPEYE	500
MOON CRESTA	500
STRIKE FORCE COBRA	500
ARMY MOVES	500
BMX	500
SHAO LINS ROAD	500
SUPER SPRINT	500
EXPRESS RAIDER	500
WONDER BOY	875
PREDATOR	875
KARNOV	875
FERNANDO MARTIN	875
GARFIELD	875
WESTERN GAMES	875
CARVALHO	875
PUB GAMES	875
MEGANOVA	875
ARTIC FOX	875
BUGGY BOY	875
IKARI WARRIORS	875
TETRIS	875
ANDY CAP	875
COLOSSUS 4 CHESS	875
TANK	875

COMMODORE	P.V.P.
PLATOON	875
RASTAN	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
COMBAT SCHOOL	875
GRYZOR	875
ARKANOID 2	875
RENEGADE 2	875
STREET SPOR BASKET	875
DESOLATOR	875
BIONIC COMANDOS	875
DREAM WARRIORS	875
NEMESIS	875
OVERLANDER	875
SAMURAI WARRIOR	875
SKATE CRAZY	875
VINDICATOR	875
MICKEY MOUSE	875
MARAUDER	875
SALAMANDER	875
BOMB JACK	875
COMMANDO	875
FRAN BRUNO BOXING	875
ACE	875
ACE 2	875
STALLONE "COBRA"	875
WATER POLO	875
CHAMPIONS WRESTLIN	875
DEATH WISH 3	875
BEYOND ICE PALACE	875
GUTZ	875
NORTH START	875
TROLL	875
UNITRAX	875
MAGNETRON	875
BATTLESHIPS	875
BLOOD VALLEY	875
SHOT EM UP CONSTR.	875
CORRECAMINOS	875
CAPITAN AMERICA	875
WIZARD WAR	875
TRANTOR	875
BEDLAM	875
LAZER TAG	875
VENOM S. B.	875
HOPPING MAD	875
MISION IMPOSIBLE 2	875
P.S.H. "MARADONA"	875
ROADWARS	875
INSIDE OUTING	875
SIX PACK 1	1.200
SIX PACK 3	1.200
HIT PACK	1.200
PAPERBOY	1.200
SCOOBY DOO	1.200
BOMB JACK 2	1.200
BANGKOK KNIGHTS	1.200
THE LAST NINJA	1.200
PROHIBITION	1.200
HUN F. RED OCTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BARBARIAN	1.200
OUT RUN	1.200
EMPIRE STRIK BAC	1.200
BUBBLE BOBBLE	1.500
FLYING SHARK	1.500
AZIMUTH	2.000

COMMODORE	P.V.P.
TRIVIAL PURSUIT	3.500

MSX	P.V.P.
GAUNTLET	500
ARKANOID	500
LIVINGSTON	500
LA COSA NOSTRA	500
LAST MISION	500
BATMAN	500
AVENGER	500
ARMY MOVES	500
BMX	500
JACK THE NIPPER	500
QUINIELAS 1X2	500
DUSTIN	500
COLT 36	500
ALIENS	875
HOWARD EL PATO	875
DESPERADO	875
FERNANDO MARTIN (EXECUTIVE EDIT.)	875
TURBO GIRL	875
HUNDRA	875
CAPITAN SEVILLA	875
MEGANOVA	875
ASPAR	875
ABADIA DEL CRIMEN	875
GOODY	875
TETRIS	875
MATCH DAY 2	875
INDIANA JONES	875
CALIFORNIA GAMES	875
WORLD GAMES	875
MAD MIX GAME	875
TAIPAN	875
SILENT SHADOWS	875
BEACH HEAD	875
POLICE ACADEMY 1	875
POLICE ACADEMY 2	875
T.T. RACCER	875
BATTLE CHOPPER	875
INDY 500	875
747 FLIGHT SIMUL.	875
NINJA	875
Z FORMATION	875
JET FIGHTER	875
CITY CONECTION	875
D-DAY	875
EXERION	875
TIME CURB	875
ORMUTZ	875
PUNK START	875
HABILITY	875
MEGA CHESS	875
HUMPHREY	875
EL CID	875
MUNDO PERDIDO	875
MASK 2	875
FREDDY HARDEST	875
TEMPTATIONS	875
STARDUST	875
TRANTOR	875
EL QUIJOTE	875
GAME OVER	875
STAR FIGHTER	875
PROTECTOR	875
HAPPY FRET	875
THEXDER	875
DAWN PATROL	875
ZANAC	875
BOUNCE	875
PICO PICO	875

MSX	P.V.P.
SPRINTER	875
BREAK IN	875
STAR WARS	875
MACADAM BUMPER	875
SNOOKER (BILLAR)	875
WHO DARES WINS 2	975
TURBO CHESS	975
ADDICTABALL	975
EUROPENA GAMES	975
INTERNAT. KARATE	975
HUN F. RED OCOTOBER	1.200
TERRAMEX	1.200
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.200
COLOSSUS 4	1.200

CARTUCHOS MSX	P.V.P.
KONAMI'S FOOTBALL	4.500
KONAMI'S TENNIS	4.500
KONAMI'S GOLF	4.500
KONAMI'S BOXING	4.500
KONAMI'S BILLAR	4.500
KONAMI'S PINPONG	4.500
NEMESIS	4.500
THE GOONIES	4.500
KNIGHTMARE	4.500
HYPER SPORTS 1	4.500
HYPER SPORTS 2	4.500
HYPER SPORTS 3	4.500
YIE AR KUNG FU 2	4.500
Q-BERT	4.500
HYPER RALLYE	4.500
DUNKSHOT (BASKET)	4.500
MAZE OF GALIONS	4.900
PINGUIN ADVENTURE	4.900
GAME MASTER	4.900
NEMESIS 2	4.900
SALAMANDER	4.900
FORMULA 1 SPIRIT	4.900
MIRAI	4.900
TRITORN	4.900
GUARDICS	4.900
GOLUELLIOUS	4.900
FANTASM SOLDIER	4.900
AMERICAN TRUCK	4.900
VAXOL	4.900
ANDROGINUS	4.900
SKRAMBLE F. (MSX 2)	4.900
GARYVO KING (MSX 2)	4.900
VAMP. KIKLER (MSX 2)	4.900
USAS (MSX 2)	4.900
METAL GEAR (MSX 2)	4.900
SUPERTRITON (MSX 2)	4.900
DEEP FOREST (MSX 2)	4.900

AMSTRAD DISCO	
HYDROFOOL	995
PAPER BOY	995
TRAP DOOR	995
ROGUE TROOPER	995
PINK PANTER	1.495
TRIO	1.495
WIZBALL + RENEGADE	1.495
DINAMIC DISC PAK	1.495
FLYING SHARK	1.995
GAME SET & MATCH	2.495
EMILIO BUTRAGUEÑO	1.900
MAD MIX + BLACKB.	2.250
PLATOON + ARKAN. 2	2.250
ABADIA DEL CRIMEN	2.250

SPECTRUM + 3	P.V.P.
COLECCION DE EXITOS DINAMIC	1.495
3D GAME MAKER	1.495
GAUNTLET 2	1.495
GUERRA L. VAJILLAS	1.495
HUNDRA + T. GIRL	1.995
BUTRAGUEÑO FUTBOL	1.900
PLATOON + ARKN. 2	2.250
MAD MIX + S. SHADOWS	2.250
TRANSFER + 3	2.500

SPECTRUM COMPLEMENTOS	P.V.P.
INTERFACE KEMPSTON	1.995
INTERFACE KEMPSTON 6 MESES D GARANTIA	2.495
INTERFACE KEMPSTON PARA +2 Y +3	3.100
CABLE EXP. DE PORT	3.000
PHEENIX 3E	6.200
TRANSTAPE III	7.900
MULTIFACE III	10.500
MULTIFACE III CON EXPANSION TRASERA	11.500

AMSTRAD COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIOCASETTE	1.300
CABLE 2 JOYSTIYCKS	2.600
PROLONGADORES 464	1.800
PROLONGADORES 6128	2.600
MODULADOR-ADAPTADORA PARA TV COLOR (MHT)	9.900
CONVERTIDOR MONITOR EN TV (MHT)	21.900
MULTIFACE TWO	14.900

COMMODORE COMPLEMENTOS	P.V.P.
RESET PARA POKEAR	1.500
COPIADOR AUDIO CON FUENTE (2 CASETTES)	3.900
FREEZE MACHINE	7.900
FINAL CARTRIDGE 3	9.900

MSX COMPLEMENTOS	P.V.P.
CABLE AUDIO CASETTE	1.300
MILLER GRAPH (CART. DISE GRAFICO)	9.900
MEMORY MILLER AMPLIA HASTA 64K	14.900

JOYSTICKS	P.V.P.
ZERO-ZERO STANDAR	1.900
ZERO-ZERO AMSTRAD	1.900
ZERO-ZERO +2, +3	1.900
KONIX STANDAR	2.595
KONIX +2, +3	3.300

DISCOS	P.V.P.
CAJA 10 3" AMSOFT	4.950
CAJA 10 3.5" DC.DD.	3.500
CAJA 10 5.25" DC.DD.	1.250
CAJA VACIA PARA 3"	50

OFERTAS ESPECIALES — EXISTENCIAS LIMITADAS

SPECTRUM	P.V.P.
STARBYTE	195
NUCLEAR BOWLS	195
SHOW JUMPER	195
I BALL	195
LOCOMOTION	195
SARRACEN	195
MISION IMPOSIBLE	195
WINTER GAMES	195
TORNADO LOW LEVEL	395
NONAMED	395
SABOTEUR	395
TRIAXOS	395
DEATH OR GLORY	395
REBEL	395
EIDOLON	395

SPECTRUM	P.V.P.
4 GRANDES VOL. 1	395
PI ERRE DOS	395
FALCON	395
CHALLENGE OF GOBOS	395
CORTOCIRCUITO	395
XEVIOUS	395
DRUID 1	395
DRUID 2	395
RANARAMA	395
CRITICAL MASS	395
TABLE FOOTBALL	395
SGRIZAM	395
SAIMAZOOM	395
3 WEEKS IN PARADISE	395
HERBERTS DUMMY RUN	395

SPECTRUM	P.V.P.
FROST BYTE	395
PHEENIX	395
ABU SIMBEL	395
KNIGHT LORE	395
SOUTHERN BELLE	395
RIDDLERS DEN	395
TRAILBLAZER	395
FAIRLIGHT 1	395
TANK BUSTERS	395
POOL (BILLAR)	395
MICROBALL (PINBALL)	395
STREET HASSLE	595
MARBLE MADNESS	595
P.H.M. PEGASUS	595
CHAIN REACTION	595

AMSTRAD	P.V.P.
STARBYTE	195
MASTER OF THE LAMP	195
KETTLE	195
WAR	195
SIGMA 7	195
K.Y.A.	395
M.G.T.	395
BACTRON	395
GET DEXTER	395
SOUTHERN BELLE	395
WINTER GAMES	395
XEVIOUS	395
ANTIRIAD	395
BREAK THRU	395
GREAT ESCAPE	395

AMSTRAD	P.V.P.
INFILTRATOR	395
MICROBALL (PINBALL)	395
HUNTER KILLER	395
HIGH FRONTIER	395
EL ANGEL D CRISTAL	595
SUPER SPRINT 2	595
XOR	595
BRIDE OF FRANKIST.	595
10COMPUTER HITS	595
TRAP DOOR 2	595
GUNBOAT	595
THE SENTINEL	595
CHAIN REACTION	595
WEREWOLVES OF LOND.	595
DON QUIJOTE	595

COMMODORE	P.V.P.
CRITICAL MASS	195
SIGMA 7	195
PIT STOP 2	195
MISION IMPOSIBLE	195
MEGACORP	395
KONAMI PING PONG	395
DRAGONS LAIR	395
WAR PLAY	395
FLASH GORDON	395
TERRA KOGNITA	395
THANATOS	395
NINJA	395
DONKEY KONG	395
FIFTH CUADRANT	395
DOGFIGHT 2187	395

COMMODORE	P.V.P.
SUPER CYCLE	395
SNAP DRAGON	395
INFODROID	395
THE VIKINGS	395
BEACH HEAD	395
SUPER STAR CHALLEN.	395
MICROBALL (PINBALL)	395
180 (DARDOS)	395
FLIGHT DECK (SIMUL.)	395
STREET HASSLE	595
P.H.M. PEGASUS	595
IMPACT	595
GUN BOAT	595
THE SENTINEL	595
TRAP DOOR 2	595

MSX	P.V.P.
VESTRON	195
MAZES UNILIMITED	195
WINTER GAMES	195
PAK 1 (5 JUEGOS)	395
OH SHIT (COMECOCOS)	395
ROBOT WARS	395
JET BOMBER	395
SKOOTER	395
SAILORS DELAIGHT	395
BOUNDER	395
REX HARD	395
EN RUTA	395
INVADERS	395
MAZE MAX	395
ALBUM DE PLATINO	995

El número de unidades de los títulos de este apartado de ofertas especiales es limitado. Por favor, confirmen la disponibilidad de los mismos en el momento de hacer su pedido. Gracias.

HAZ TU PEDIDO LLAMANDO A LOS TELÉFONOS 521 67 99 O 522 39 61 O POR CORREO ENVIÁNDONOS EL CUPÓN (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2.º MADRID 28013

TÍTULOS GRATIS
CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA SORPRESA

SERVIMOS A TODA ESPAÑA

PEDIDO MINIMO 500 PTAS.

NOMBRE ____________________
APELLIDOS ____________________
DIRECCIÓN COMPLETA ____________________
TELÉFONO ____________________
FORMA DE PAGO
☐ TALÓN ☐ GIRO ☐ CONTRAREEMBOLSO

MODELO ORDENADOR ____________________
TÍTULOS GRATIS ____________________

TÍTULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS DE ENVÍO	200
TOTAL	

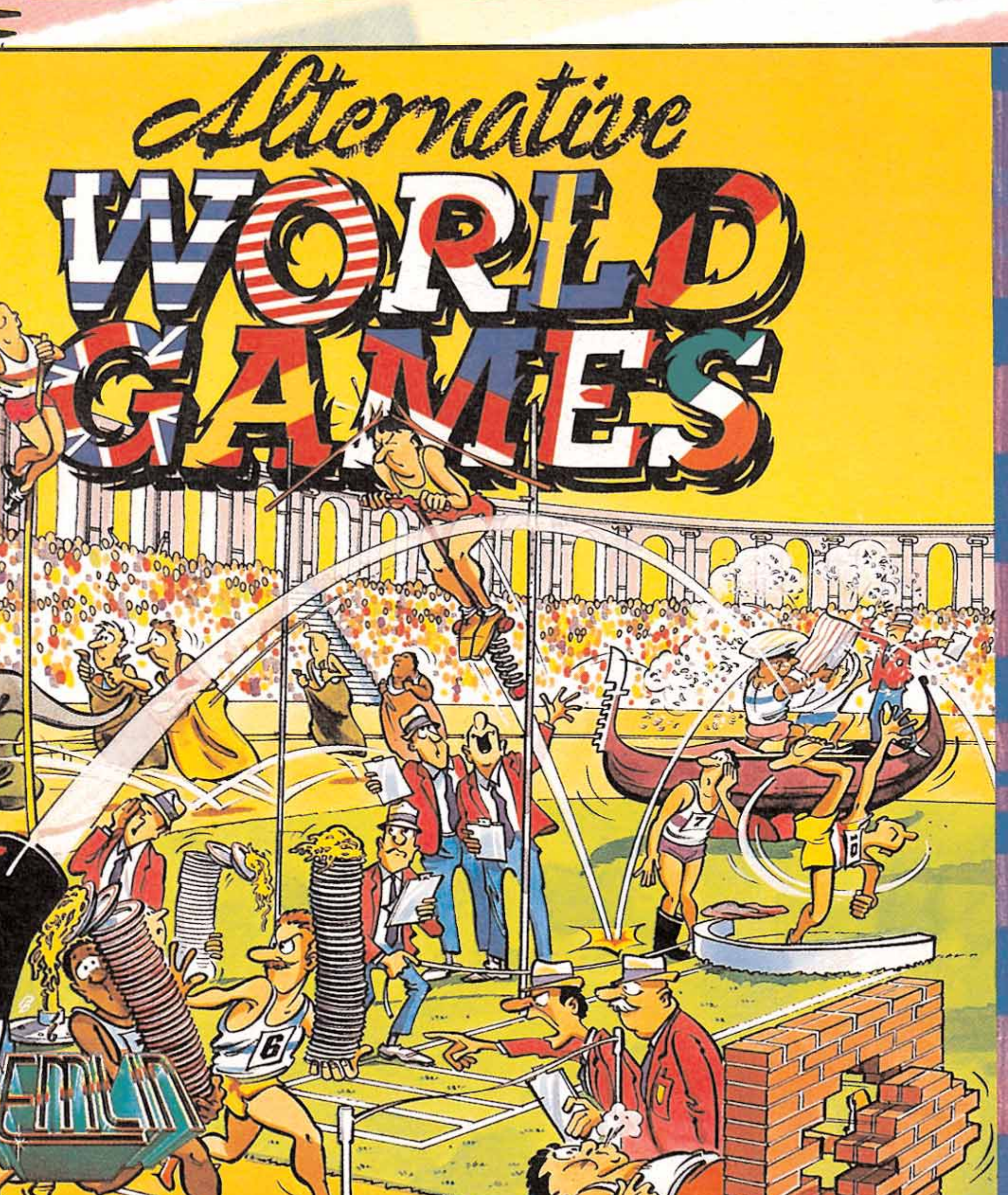
HEWSON

MARAUDER

NIGHT RAIDER

GREMLIN

A TODA VELOCIDAD







DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ SERRANO, 240
28016 MADRID
TELEF. 458 16 58

DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

Los Criticones


Marcos Jouron
Colaborador
de Micromanía


Fernando Herrera
Colaborador
de Micromanía


José Emilio Barbero
Redactor
de Micromanía


Cristina M. Fernández
Redactora Jefe
de Micromanía


Francisco Verdú
Colaborador
de Micromanía


Pedro José Rodríguez
Colaborador
de Micromanía

GUTTBLASTER
Otra de marcianos

MSX
Eurosoft
Versión comentada: MSX

Bajo el nombre de Gutt Baster, tenemos de nuevo en nuestras manos, uno de esos innumerables programas arcade masacramarcianos en los que la habilidad y reflejos con el joystick, son de inestimable ayuda, durante el desarrollo del juego.

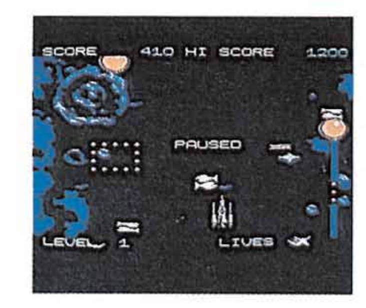
En este, como en casi todos los programas de este tipo, el argumento es tan simple, como el de aniquilar uno a uno, todos los despreciables alienígenas que pululan por nuestra galaxia. Para tal fin contamos con una potente máquina voladora, a la que podemos acoplar diferentes clases de armamento, que en forma de círculos numerados del uno al cuatro, se nos ofrecerán durante la partida; desde simples balas autógenas hastas bombas bidireccionales.



Gut Blaster es un aditivo arcade plagado de enemigos.



Controlamos una potente nave a la que podemos incorporar nuevo armamento.

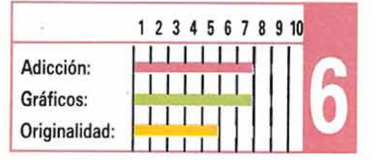


El nivel gráfico y sonoro es realmente bueno aprovechando las posibilidades del MSX.

Como detalle destaca la gran variedad de formas enemigas, que desfilarán por delante de nuestras narices vertiginosamente.

El nivel gráfico y sonoro, es realmente bueno, aprovechando al máximo las posibilidades que brindan los MSX, aunque eso sí no aporta nada nuevo al mundo de la programación y menos al de este tipo de juegos.

M.J.B.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

VIRUS
Tras la estela del Sentinel

Spectrum
Firebird.
Versión comentada: Spectrum

Hace ya más de un año tuvo lugar la presentación de uno de los programas de mayor calidad y originalidad que jamás hemos tenido oportunidad de contemplar: The Sentinel. Firebird, su creadora, consiguió con él no sólo excelentes críticas sino también numerosos galardones y como no una fabulosa acogida entre los usuarios.

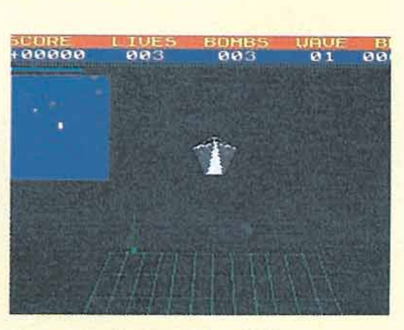
Lo cierto es que parecía que The Sentinel había dejado tan alto el listón que era difícil que se pudiera realizar ya no un juego mejor sino ni tan siquiera uno igual de bueno... y sin embargo ha ocurrido. Virus, la nueva creación de la propia Firebird, no sólo alcanza en algunos aspectos la misma perfección de la que hizo gala The Sentinel, sino que además en muchos otros le supera.

El juego ha sido realizado por David Braben, nombre que sin duda os resultará poco conocido a menos que os digamos que entre su currículum figura el ser co-autor ni más ni menos que de el maravilloso Elite.

En realidad la idea sobre la que ha sido concebida el juego es bastante sencilla: la Tierra ha sido invadida por un ejército de naves alienígenas que están lanzando un misterioso virus rojo debilitante que caso de extenderse dejará totalmente indefenso nuestro planeta. Nuestra misión consistirá en rechazar todas y cada una de las oleadas de ataque alienígenas antes de que éstas consigan su maléfico objetivo.



Nuestro objetivo es resistir ante el ataque de varias oleadas alienígenas que amenazan la tierra.



El mapeado ha sido realizado de manera muy similar al «Sentinel», pero ahora podemos movernos con libertad.

Sin embargo este sencillo argumento llevado a la práctica ha conseguido —gracias al revolucionario sistema de juego empleado— convertirse en uno de los programas más perfectos realizados hasta el momento para nuestro ordenador. En realidad el mapeado ha sido diseñado de una manera muy similar a la que se utilizó con The Sentinel, pero la novedad consiste en que con nuestra aeronave podemos sobrevolar ese mapeado con total libertad, pudiendo ascender, descender y movernos en cualquier dirección a nuestro antojo. Tratar de explicaros desde estas líneas la increíble sensación de realismo que se experimenta es prácticamente imposible; en realidad creemos que lo más oportuno es que seáis vosotros mismos los que averigüeis todas y cada una de las muchas maravillas que Virus esconde en su interior.

No podemos sin embargo menos que dejar de referiros la excelente calidad de sus gráficos, la suavidad y perfección de su sistema tridimensional, la personalidad propia de que se ha dotado a cada una de las naves que aparecen en pantalla, y sobre todo no podemos dejar de recalcar que Virus es uno de los juegos más increíblemente perfecto, adictivo y realista de la historia del software. Un clásico imprescindible.

J.E.B.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

EUROPEAN 5-A-SIDE
Invasión deportiva

U.S. Gold
Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX.
Versión comentada: Amstrad

European 5-A-Side es, como habréis ya deducido, un simulador de futbol más con algunos detalles de bastante originalidad. Sin embargo, no te despistes; es simplemente un simulador de futbol de calidad aceptable sin más.

Como ya dije, incorpora algunas originalidades; la que más llama la atención es la perspectiva aérea desde la que se ve el juego, que no se ha visto todavía en ningún juego de este tipo publicado para Spectrum. Así, cuando lanzas el balón hacia arriba, puedes observar cómo su tamaño aumenta, en función de su altura. Otro punto original es la posibilidad de jugar con la pared. Me explico: cuando lanzas el balón contra un extremo del campo, en lugar de salir lo que hace es rebotar con él, y la jugada prosigue. Esto abre unas grandes posibilidades de juego, estarán pensando los aficionados a esta clase de programas.

También constituye una innovación la forma de indicar el jugador manejado. Este es marcado con una flecha por unos segundos. Lo controlarás hasta que la flechita señale otro jugador, lo cual suele realizarse por criterios de proximidad al balón. Este método es más agradable que los habituales una vez te acostumbras.

Otro de los detalles agradables es el sintetizador de voz que aparece con el menú, cuando sacas de centro o se mete un gol. Realmente es vibrante oir cantar tu gol: «go-go-goal». Este es uno de los detalles más sobresalientes del que, por lo demás, carece de sonido.

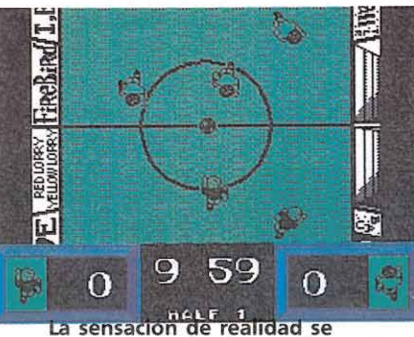
Hasta aquí lo bueno. Ahora vienen las vacas flacas. El movimiento, si bien correctamente realizado, es bastante lento, desesperante en algunos casos. El equipo rival (si lo controla el ordenador) es francamente malo (y esto no es ningún farol), con lo que rápidamente te acabas aburriendo. Si a esto unimos que el portero es prácticamente imbatible, te harás una idea de lo que puede ser un partido: todo el rato moviendo el balón, que raras veces toca el ordenador, para que luego el portero pare tus tiros no se sabe exactamente de qué forma, sobre todo las veces en que prácticamente te metes en su portería. Aparte de esto, no hay niveles de dificultad, por lo que una vez ganas al ordenador, lo que no es difícil, pierde todo su interés.

En cuanto a la parte técnica, los gráficos son buenos y hay posibilidad de regular el tiempo de juego y los colores del campo. Y, atención, la posibilidad de dos jugadores aumenta considerablemente su interés. En resumen, un juego aceptable teniendo en cuenta su precio, pero sin aspiraciones a más.

F. H.



European 5-A-Side es un simulador de futbol con algunos detalles originales.



La sensación de realidad se consigue por la perspectiva y el curioso aumento del tamañpo de la pelota al alcanzar la máxima altura.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		

PSICHO PIGS UXB
¡Vaya cerdada!

U.S. Gold/Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX.
Versión comentada: Amstrad.

U.S. Gold nos presenta una de las mayores cerdadas de la historia de los videojuegos a través de una nueva conversión de máquinas recreativas, esta vez de un original de Jaleco. Psycho Pigs es un programa divertido y desenfadado en el que controlas a un simpático cerdito que, rodeado de otros no menos simpáticos compañeros, retoza por nuestra pantalla lanzando bombas a diestro y siniestro. Os preguntaréis si se puede esperar algo bueno de semejante argumento, lo cierto es que por desgracia este programa se ha apoyado casi exclusivamente en lo novedoso de la historia para dar cuerpo a un título de los del montón, pero además de los de la mitad para abajo, un juego que hace gracia las primeras veces pero que carece de incentivos como para seducir al jugador a volver sobre él al día siguiente.



Una idea original da vida a un programa mediocre en todos los aspectos.

Pasemos a explicar brevemente el desarrollo del programa. En cada una de las fases nuestro objetivo es expulsar de la pantalla a los demás cerdos evitando sus ataques. Para ello encontrarás desperdigadas por la zona bombas de efectos mortales.

Un programa entretenido que pese a ello no despertará grandes pasiones.

P.J.R.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

SUPERHITS

SPECTRUM

1	5	—	TARGET RENEGADE	Imagine
2	2	—	SILENT SHADOW	Topo Soft
3	3	↑	MAD MIX	Topo Soft
4	4	↑	MATCH DAY II	Ocean
5	4	↑	OUT RUN	U.S. Gold
6	3	↑	PLATOON	Ocean
7	1	↑	DESPERADO	Topo Soft
8	2	↓	STREET SPORTS BASKETBALL	Epyx
9	4	↓	COLECCIÓN DINAMIC	Dinamic
10	2	↑	RASTAN	Imagine

AMSTRAD

1	1	↑	TARGET RENEGADE	Imagine
2	2	↓	SILENT SHADOW	Topo Soft
3	3	↑	PANTERA ROSA	Magic Bytes
4	1	↑	TURBO GIRL	Dinamic
5	3	↑	MAD MIX	Topo Soft
6	3	↑	PLATOON	Ocean
7	4	↓	MORTADELO Y FILEMÓN	Magic Bytes
8	2	↑	ARKANOID II	Imagine
9	2	↑	SPORT 88	Proein, S.A.
10	1	↑	BLACK BEARD	Topo Soft

COMMODORE

1	5	↑	DESOLATOR	U.S. Gold
2	3	↑	ARKANOID II	Imagine
3	5	↑	MATCH DAY II	Imagine
4	5	↑	PLATOON	Ocean
5	3	↑	COMBAT SCHOOL	Ocean
6	1	↑	TRANTOR	Go
7	2	↓	TARGET RENEGADE	Imagine
8	2	↑	BUGGY BOY	Élite
9	2	↑	SUPER CYCLE	Epyx
10	5	↓	STREET SPORT BASKETBALL	Epyx

MSX

1	3	↑	MAD MIX	Top Soft
2	5	↑	MATCH DAY II	Ocean
3	1	↑	PITFALL II	Activision
4	4	↓	COLECCIÓN DINAMIC	Dinamic
5	1	↑	TETRIS	Mirrorsoft
6	5	↑	ABADÍA DEL CRIMEN	Opera Soft
7	1	↑	RUNNER	Loriciels
8	2	↓	HUNDRA	Dinamic
9	2	—	BLACK BEARD	Topo Soft
10	1	↑	TRANTOR	Go

Esta información corresponde a las cifras de ventas en España y no responde a ningún criterio de calidad impuesto por la revista. Ha sido elaborada con la colaboración de El Corte Inglés.

1.ª columna: situación en la lista. 2.ª columna: permanecia. 3.ª columna: tendencia.

PASATIEMPOS

FORMA DE RESOLVERLO: Une con una flecha cada palabra de la primera columna con su correspondiente de la segunda columna, para formar los nombres completos de los juegos.

COMBAT	MOVES
SILENT	JONES
ARMY	SCHOOL
INDIANA	SHADOW

Soluciones en el próximo número.

EL DESCUBRIMIENTO DE AMÉRICA

¡Tierra a la vista!

MSX

Omikron

Versión comentada: MSX

Parece ser que la celebración del quinto centenario del descubrimiento de América, sirve como fuente de inspiración para diversas actividades, y hasta el mundo de la programación se ha contagiado de esta fiebre.

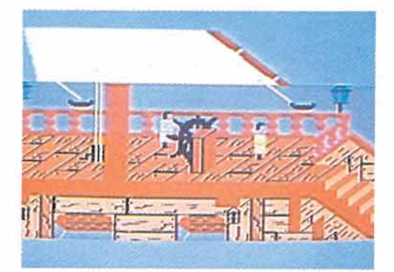
Partiendo de una idea tan original como la de emular las hazañas del gran navegante genovés Cristobal Colón, se ha creado este programa.

El juego se desarrolla en dos etapas. Una primera en la que debemos armar el barco, ayudándonos de las personas que nos apoyarán, reunir a la tripulación y comprar todos los víveres y enseres, que vayamos a necesitar, siempre y cuando tengamos suficiente dinero.

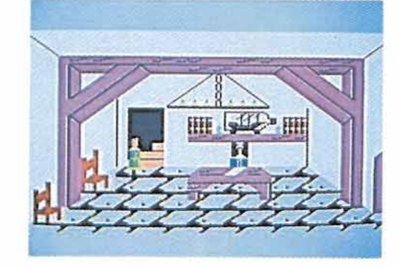
La segunda etapa, comprende la travesía por el océano, hasta llegar al nuevo continente. Durante esta fase podremos tomar el control individual de cada uno de los tripulantes para manejar el barco, sofocar incendios, achicar agua, coser velas, etc. Así hasta llegar a las nuevas tierras.

La calidad gráfica del juego es bastante mala, así como los escasos efectos sonoros, aunque quizás el entretenimiento que nos produce este, nos haga olvidar sus partes negativas.

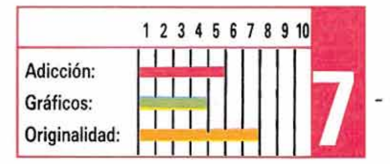
M. J. B







Elementos del arcade y la estrategia se unen en el juego.



TIME FLIES

Un guión original

Spectrum, Amstrad

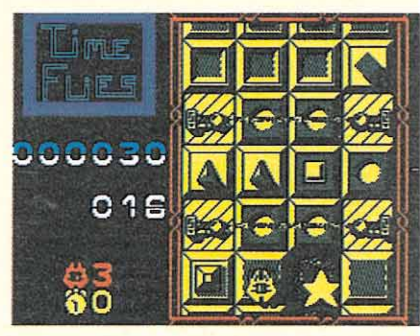
Firebird

Versión comentada: Spectrum

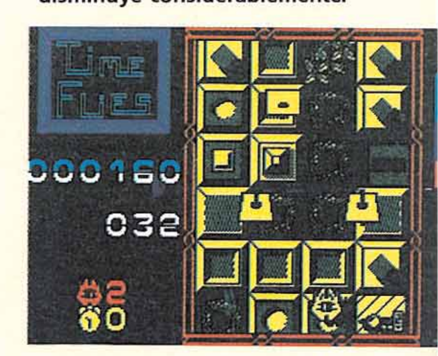
Atención al argumento de este juego porque no tiene desperdicio: Un señor del Tiempo renegado ha robado 24 horas, escondiendo 6 horas en cuatro planetas diferentes. Tú estás encargado de recuperarlas.

Cuando termines de solazarte, probablemente te preguntes que se esconde tras este ingenioso guión. La respuesta puede que te decepcione, pero así es la vida: se trata simplemente de otro matamarcianitos más, eso sí, camuflado en un tema bastante estrafalario.

Basta de argumento y centrémonos en el juego propiamente dicho. Este posee un buen movimiento de la nave y en general de todos los elementos que aparecen. El scroll es bantante suave



Si controlamos la velocidad la dificulta disminuye considerablemente.



Los imanes atraerán o repelerán tu nav según su signo.

DEL COMIC A

Pink Panther

ROSA!

EL TRABAJO DE MAYORDOMO EN GRANDES MANSIONES, PRODUCE GRANDES TENTACIONES, PERO TAMBIEN GRANDES PROBLEMAS SI LOS DUENOS TIENEN EL SUENO MUY FRAGIL Y EL INSPECTOR CLOUSEAU RONDA POR ALLI.

COMMODORE, SPECTRUM, AMSTRAD, 875.-
AMSTRAD DISCO, 1.750.-

MORTADELO Y FILEMON

MAGIC BYTES

COMMODORE, SPECTRUM, AMSTRAD, 875.-
SPECTRUM+3, AMSTRAD DISCO, 1.750.- ATARI ST, AMIGA, 2.500.-

VEINTINUEVE-UNO, S.A.

y correcto. Los gráficos son aceptables sin más, es decir, lo justito para un juego de este tipo. La pantalla, como no, monócroma para evitar lo que todos os imaginais. El sonido, practicamente nulo.

El control que tienes sobre tu nave es bastante bueno en cuanto al desplazamiento lateral (esto es, izquierda y derecha), pero desechable verticalmente: no se sabe cómo, de repente apareces moviéndote a toda pastilla, lo que suele terminar con una de tus preciadas vidas.

Se puede decir que es un matamarcianos con objetivo, pues de vez en cuando aparecen unos relojes que debes recoger. Una vez que recoges seis de ellos pasas al siguiente planeta.

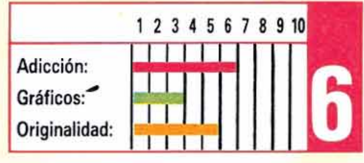
Pese a todo, este juego tiene un detalle muy original: los imanes. Tu energía está polarizada hacia el polo negativo o el positivo; polaridad que puedes cambiar recogiendo determinados signos durante el juego.

Cada cierto tiempo aparece en la zona un imán que te atraerá o repelerá según tu polaridad, llevándote a situaciones muy peligrosas o, por el contrario, sacándote de ellas. Su poder sólo te afecta si estás a una determinada distancia, por lo que su efecto no es absoluto, con lo que se pierde interés por la recogida de signos. Es una pena porque la idea era buena, pero ha sido desaprovechada.

En otro orden de cosas, hay que decir que sólo te matas si pasas por encima de determinados sitios, pues los marcianos rara vez lo consiguen. Por ello, si no vas deprisa el juego es fácil en sus primeros niveles. Tiene la virtud de ser muy adictivo, aunque las partidas no suelen ser largas.

Time Flies, es el clásico juego «Budget» en la media de calidad que éstos suelen ofrecer. Merece la pena echarle un vistazo si te gusta la acción de este tipo, con muchas explosiones y enemigos por doquier.

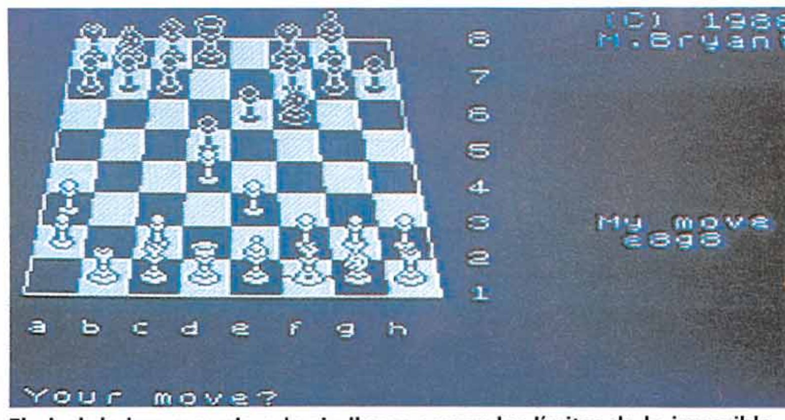
F. H.



COLOSSUS CHESS 4

Jaque Mate

Spectrum, Amstrad
Commodore, MSX
CDS Software
Versión comentada: MSX



El nivel de juego es elevado sin llegar a rozar los límites de lo imposible.

Tantos y tantos son los programas de ajedrez que existen hoy en día, que poco podríamos decir de este Colossus Chess 4, que no se haya dicho ya. Como referencia anotaremos que el autor de este lleva diez largos años dedicado a la programación de este tipo de juegos.

El programa analizado desde el punto de vista puramente técnico es todo lo completo que pudieramos desear, poniéndoselo verdaderamente difícil a cualquier entendido del tema, al menor error.

Poseemos una amplia variedad de comandos durante el desarrollo de la partida, tales como cambios de posiciones, eliminación de fichas, grabación de la partida, cambio de colores, juego a ciegas, e incluso podemos enfrentar al ordenador contra sí mismo, si bien el aprendizaje de todo esto hará que constantemente tengamos que hojear el detallado manual de instrucciones.

El manejo del juego es muy sencillo pudiendo realizarlo con el joystick o con el teclado.

Gráficamente considerado deja mucho que desear, fichas demasiado pequeñas producen una cierta confusión, y una mala consecución de las tres dimensiones con las que se nos intenta mostrar el tablero y las fichas.

En definitiva un programa de ajedrez más, que no lo hubiera sido, si se hubiera considerado debidamente el aspecto gráfico.

M.J.B.



LA PANTALLA

EL PROFESOR BACTERIO HA SIDO SECUESTRADO POR LA A.B.U.E.L.A. LA DIFICIL MISION DE RESCATARLE HA RECAIDO SOBRE NUESTROS AMIGOS MORTADELO Y FILEMON ¡AYUDA A NUESTROS HEROES A RESCATAR AL PROFESOR!

MAGIC BYTES

JIM DAVIS

Garfield

"BIG, FAT, HAIRY DEAL"

DESPIERTA A GARFIELD Y ALIMENTALE. SOLO ASI CONSEGUIRAS SALVAR A ARLENE, SU NOVIA. ¡AYUDALE! EL ES DEMASIADO VAGO PARA HACERLO SOLO.

DRO SOFT

COMMODORE, SPECTRUM, AMSTRAD, 875.- SPECTRUM+3, AMSTRAD DISCO, 1.750.- ATARI ST, AMIGA, 2.500.-

C/. FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11



NIGHT RAIDER

Complejo simulador

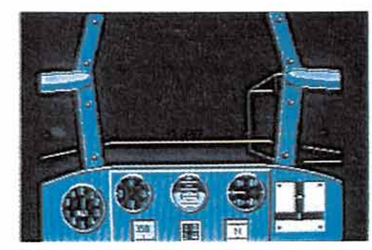
Gremlin
Spectrum, Amstrad,
Commodore.
Versión comentada:
Amstrad

La presentación en un lujoso estuche con cuadernillo de instrucciones incluído hace pensar que nos hallamos ante un juego muy especial. Night Raider es un nuevo simulador de vuelo que cuenta con una muy concreta e interesante misión: destruir el Bismarck, el famoso acorazado alemán que hiciera estragos durante la Segunda Guerra Mundial. Para ello controlas una réplica exacta del HMS Ark Royal que fue enviado hace más de cuarenta años para localizar y destruir el que fuera el más temido de los cruceros de guerra nazis, una misión que probablemente cambió el curso de la historia.

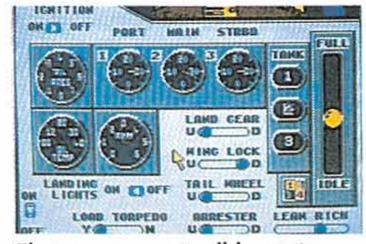
Con un simple toque de tecla el jugador puede seleccionar diferentes vistas panorámicas entre las correspondientes al encargado de los motores, el navegante con sus mapas y el encargado de las ametralladoras, sin contar la pantalla del piloto que es además la seleccionada por defecto. Contamos con dos opciones principales, practicar y jugar. Con la primera de ellas podemos familiarizarnos con las maniobras necesarias para realizar un correcto despegue y aterrizaje, además de realizar ensayos de tiro en el aire. A la hora de la verdad el programa se revela terriblemente denso y completo, pues cada una de las cuatro pantallas antes indicadas dan paso al manejo de una amplia gama de controles que hacen referencia a las luces de aterrizaje, los alerones, el lanzamiento de torpedos, una cámara que filmará en todo momento tu acción, la temperatura y presión del motor y muchas otras posibilidades. Controlar mínimamente estas amplias opciones llevará mucho tiempo al jugador a no ser que se trate de un experimentado en el manejo de simuladores.

Night Raider es un simulador de los de la vieja escuela en el sentido de que no se ha sacrificado en absoluto la fidelidad al modelo original para dar vida a uno de los programas más complejos del género. La originalidad del juego puede venir de la misión, un objetivo difícil y concreto que guiará nuestro lento aprendizaje hasta conseguir ese ansiado sueño, destruir uno de los más arrogantes bastiones del poder nazi que, para bien de todos, fue hundido el 26 de mayo de 1941.

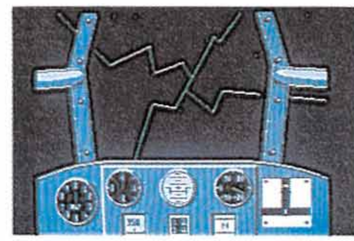
P.J.R.



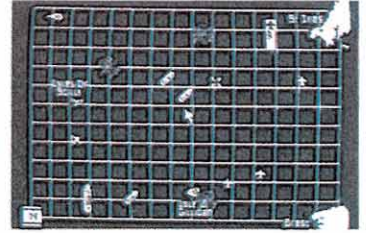
Night Raider es un simulador de la vieja escuela.



El programa es terriblemente denso y completo, pues, como es habitual, el número de controles es elevadísimo.



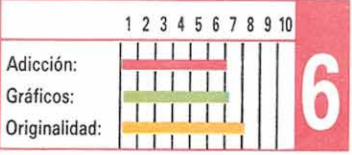
Con un toque de tecla se pueden seleccionar diferentes vistas.



Este simulador cuenta con una interesante misión.



Antes de comenzar a jugar podemos, empleando la opción práctica, aprender a controlar nuestro simulador.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		6
Gráficos:		
Originalidad:		



CRAZY CARS

Relajante y divertido

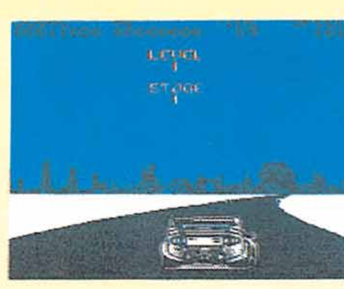
Titus Software
Spectrum, Amstrad,
Commodore.
Versión comentada:
Spectrum

Una nueva compañía de software hace su entrada en el mercado español y lo hace con un título que probablemente dará mucho que hablar entre los aficionados, no por el tema escogido para la presentación sino por la forma de abordarlo. Crazy cars (coches locos) no es más que una nueva versión de los viejos programas de automovilismo en los que nuestro vehículo luchaba por llegar a una nueva fase antes del tiempo estipulado para así conseguir unos segundos de bonificación que le permitieran seguir adelante. El planteamiento es el de un clásico por excelencia, pero Titus ha concentrado sus fuerzas en obtener el máximo resultado de una idea tan gastada. El resultado: el más rápido, real y adictivo de los programas de este tipo.

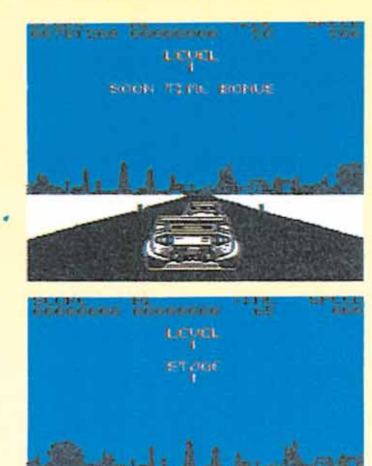
Estamos inmersos en una época en la que, ante la desbordante oferta de programas, conseguir un producto original es poco menos que imposible. Debido a esta situación los usuarios valoramos la originalidad de los programas que caen en nuestras manos con tal vez demasiado interés, olvidando a veces la calidad intrínseca del juego. Crazy Cars carece por completo de originalidad, pero tiene todo lo que debe tener un juego para convertirse en un gran éxito. Movimiento rápido y suave, perfecta respuesta a los controles y un excelente realismo que se traduce en dos frentes principales: la sensación de inercia del coche y su respuesta a las ondulaciones del terreno. Incluso es posible que el coche, tras tomar un brusco desnivel a gran velocidad, vuele por unos momentos por los aires pudiendo sobrepasar en dicha maniobra a algún oponente. Los decorados externos a la carretera están francamente bien ambientados y el tamaño de los coches enemigos obedece en todo momento a las leyes de la perspectiva.

Como parece hacerse norma últimamente, el nivel de dificultad del programa es relativamente bajo. Resulta bastante fácil realizar unos recorridos decorosos durante los primeros intentos para luego mejorar rápidamente a medida que ganamos experiencia en el manejo del juego. Solamente los gráficos de los vehículos se apartan un poco de la calidad general del programa, uno de los juegos más relajantes y divertidos de los últimos tiempos.

P.J.R.



El nivel de dificultad es relativamente bajo.



Tanto los decorados externos como los vehículos están bien realizados.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

RECOMENDADOS

1. **ASPAR G.P. MASTER**
   DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
2. **EMILIO BUTRAGUEÑO FUTBOL**
   TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
3. **HUMPHREY**
   MADE IN SPAIN *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
4. **DARK SIDE**
   INCENTIVE SOFTWARE *(Spectrum, Amstrad)*
5. **DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALLENGE**
   OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
6. **VINDICATOR**
   OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
7. **OVERLANDER**
   ELITE *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
8. **ROAD BLASTER**
   U.S. GOLD *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
9. **STREET FIGHTER**
   GO *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
10. **MEGANOVA**
    DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
11. **TERRAMEX**
    GRAND SLAM *(Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX)*
12. **MICKEY MOUSE**
    GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
13. **SKATE CRAZY**
    GREMLIN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
14. **THE RACE AGAINST TIME**
    CODE MASTERS *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
15. **MAD MIX GAME**
    TOPO *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
16. **LOS PÁJAROS DE BANGKOK**
    DINAMIC *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
17. **TETRIS**
    MIRRORSOFT *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
18. **CHICAGO'S 30**
    TOPO *(Spectrum, Amstrad, MSX)*
19. **TARGET RENEGADE**
    OCEAN *(Spectrum, Amstrad, Commodore)*
20. **IO**
    FIREBIRD *(Commodore)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANÍA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es simplemente la opinión, completamente subjetiva, de la revista.

SAMURAI WARRIOR

Un samurai muy particular



Spectrum, Commodore, Amstrad.
Firebird
Versión comentada: Spectrum

Un protagonista muy original para un programa de lucha, sin ingredientes de videoaventura.

Nos encontramos en el siglo XVII, en pleno Japón feudal. El poder del Shogun está sumamente debilitado y los señores feudales luchan entre sí por la conquista de tierra y poder...

Hasta aquí todo podría encajar dentro del típico argumento de cualquiera de los programas de artes marciales que hasta ahora se han realizado si no fuera por un pequeño detalle concerniente a Usagi Yojimbo, nuestro protagonista... ¿habíais visto con anterioridad algún conejo samurai?

Pues lo creáis o no, lo cierto es que así es, Samurai Warrior, una de las nuevas producciones que Firebird acaba de sacar al mercado, está protagonizada por un simpático y aguerrido conejo llamado Usagi, el cual, al parecer está inspirado en unos populares cómics editados en el Reino Unido.

El otro detalle que llama poderosamente la atención sobre Samurai Warrior es el hecho de haber sido realizado ni más ni menos que por los mismos autores del más legendario de los juegos de artes marciales: The Way of the Exploding Fist.

El juego en sí es una efectiva mezcla de videoaventura y juego de lucha ya que a lo largo de él deberemos realizar acciones tan dispares como comerciar, descifrar los mensajes que nos transmitirán algunos personajes o luchar contra todo tipo de guerrreros y todo ello teniendo en cuenta que un punto vital durante el desarrollo del juego será conservar en todo momento la actitud y modales propios de un samurai.

Nuestra misión consistirá en rescatar a nuestro viejo amigo Lord Noriyuki, secuestrado por uno de los más crueles y poderosos señores feudales: Lord Hijiki.

Gráficamente Samurai Warrior está francamente bien realizado, y tanto los movimientos como el scroll de pantalla contribuyen a conseguir que aunque no se pueda decir que Samurai Warrior vaya a descubrir nada nuevo dentro del mundo de la programación sí resulte un título lo suficientemente atractivo e interesante como para figurar en vuestra programoteca particular.

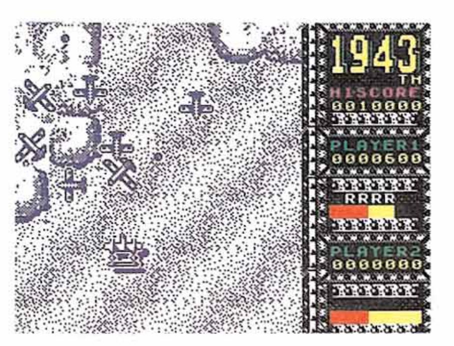
J.E.B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		

1943

¿Se repetirá la historia?

Capcom
Spectrum, Amstrad, Commodore.
Versión comentada: Spectrum



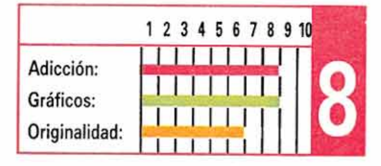
La conversión de la máquina original es francamente buena.

Probablemente quienes hayais tenido oportunidad de jugar en la máquina recreativa creada por Capcom en la que está basada este programa, habréis apreciado en las fotografías las gigantescas diferencias que existen entre la máquina y esta versión para Spectrum, pero exceptuando este detalle, que por otra parte es completamente lógico, el programa sigue conservando el ambiente que envuelve al juego original y mantiene la adicción, que a fin de cuentas es el elemento principal.

1943 viene rodeado por una aureola de hecho histórico acaecido allá por la Segunda Guerra Mundial en las Islas Midway, sin embargo esto a efectos reales no tiene más importancia que la de haber ambientado el juego y adecuarlo gráficamente a una época concreta. Por lo demás, 1943 sigue siendo un arcade, en el que nuestro único y prioritario objetivo es acribillar enemigos. Entre sus aportaciones a los «supermachacados» arcades destaca la posibilidad de incorporar a nuestro avión seis armas diferentes en el transcurso de la partida al sobrepasar unas zonas perfectamente identificadas en el mapeado; aunque su mayor aportación sea la posibilidad de hacer rizos en el aire para evitar el fuego enemigo. Esta opción es limitada, pero está perfectamente realizada y contribuye a aumentar la espectacularidad del arcade.

Go ha conseguido una buena conversión, que se ajusta fielmente a la máquina y tiene la dificultad justa para no desanimar al jugador en los primeros niveles y ponerle las cosas más difíciles a medida que avanzamos. Un buen título que si bien no contiene demasiados elementos innovadores, sí podrá ocupar un puesto destacado entre los principales eslabones de un género tan socorrido como el arcade.

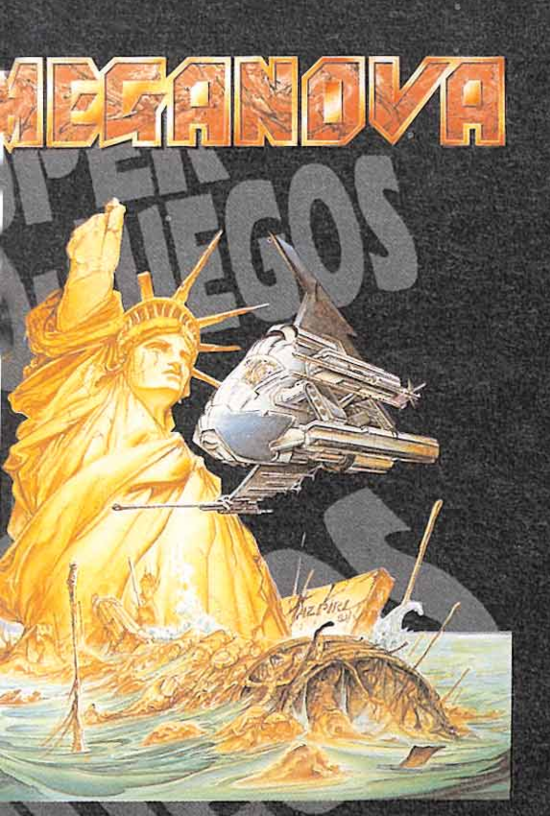
C.F.A.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		


SUPER VIDEO-JUEGOS
HUNDRA
Descubre el rei
más desconocid
de la tierra y
encuentra las
tres gemas
sagradas, para
así, rescatar a
viejo Jorund.
Con Hundra te
sumergirás en
nuevo sistema
SYNCRO SPRITE
máxima suavida
de movimiento
unida a la calid
gráfica al más
puro estilo
DINAMIC.
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX
SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO
MAX

SUPER VIDEO-JUEGOS



Phillipus Sunset tiene que salir con vida del terrible imperio Drowhar. Está esperando tu ayuda: el «Sprocket System» no puede cambiar de manos.

Para Meganova ha sido necesario incluir la FX TRIPLE CARGA, además de incorporar tres niveles distintos de Scroll. Meganova es un video-juego multiplicado por tres.

SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE • MSX
SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO



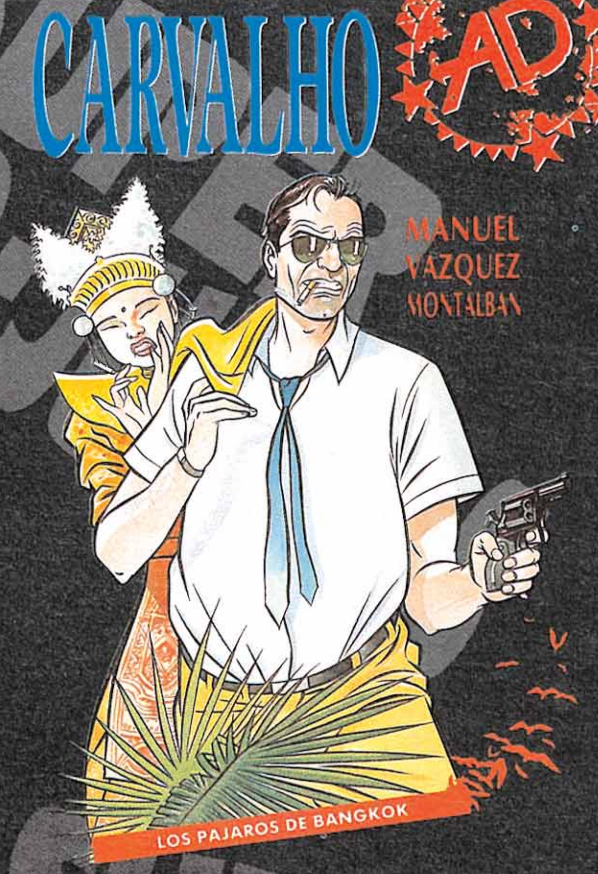
Mariano es ahora un súper-héroe. Todo su cuerpo ha cambiado. Goza de súper-poderes para destruir al malvado Torrebruno. Mariano es ahora el CAPITAN SEVILLA.

Los autores de este juego son HI-SCORE, unos programadores que vienen pegando fuerte y que nos seguirán sorprendiendo en el futuro.



hi-score

SPECTRUM • MSX • SPECTRUM DISCO







Ahora es Pepe Carvahlo. Eres un investigador privado. Debes ayudar a una vieja amiga que se encuentra en Bangkok y corre peligro de muerte.

Esta aventura ha sido desarrollada con el GRAPHIC ADVENTURE CREATOR (GAC) y cuenta con la FX DOBLE VERSION, pensada sólo para los más adictos.

SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE
SPECTRUM DISCO • AMSTRAD DISCO • PC 1.900.

Martin Luke Skywater debe impedir que Darth Water someta al mundo con su tiranía. Para ello ha de destruir la Estrella Pringosa, última base construida por el imperio. La Guerra de las Vajillas es una parodia. Es una aventura cachonda y desenfadada en la que nada habrá de temer: la fuerza de JONSON te acompaña.





SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE
AMSTRAD DISCO • SPECTRUM DISCO



PLAZA DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 27-5. 28008 MADRID. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 542 72 87 (tres líneas). TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 411 41 77 - 411 28 11 (NUEVO TELEFONO).



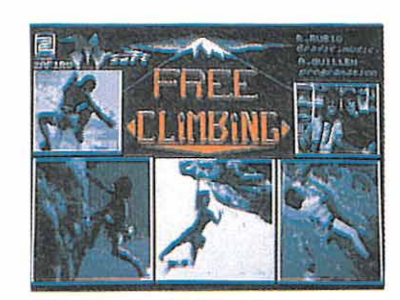
FREE CLIMBING
Para subirse por las paredes

Zafiro

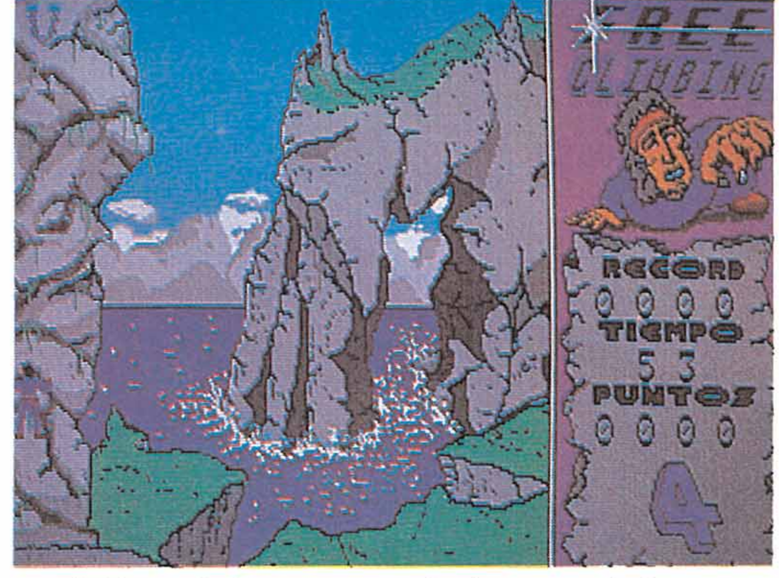
No cabe duda alguna de que el software nacional, por lo menos en cuanto a calidad se refiere, está cada vez más cerca de equipararse al inglés si bien hay ciertas áreas en las que este deja todavía mucho que desear.

Una de ellas es precisamente la que ahora nos va a ocupar: la producción de software para máquinas de 16 bits, algo a lo que los ingleses se han lanzado desenfrenadamente de un tiempo a esta parte. Y decimos que nos va a ocupar porque Zafiro, dentro de una serie de títulos producidos por programadores propios, nos ha dado la grata sorpresa de editar lo que, salvo error, es la primera producción nacional para estas máquinas, en concreto para el Atari St.

El título en cuestión ha sido bautizado como «Free Climbing», y es un simulador deportivo basado en un espectacular y minoritario deporte: la escalada libre. Este consiste ni más ni menos en una modalidad de escalada en la que se utiliza como todo equipo las manos y unas botas especiales como elementos de ascensión.



El programa incluye 14 paredes distintas que debemos escalar.



Free Climbing es el primer programa nacional para una máquina de 16 bits.

Para ello, y esta es la clave del desarrollo de «Free Climbing», es necesario que la pared a escalar esté surcada por grietas y estribaciones que el escalador pueda utilizar como punto de apoyo.

Free Climbing incluye 14 paredes distintas que debemos intentar escalar mediante este sistema y teniendo en cuenta, por si fuera poco, que disponemos de un tiempo límite para culminar cada ascensión.

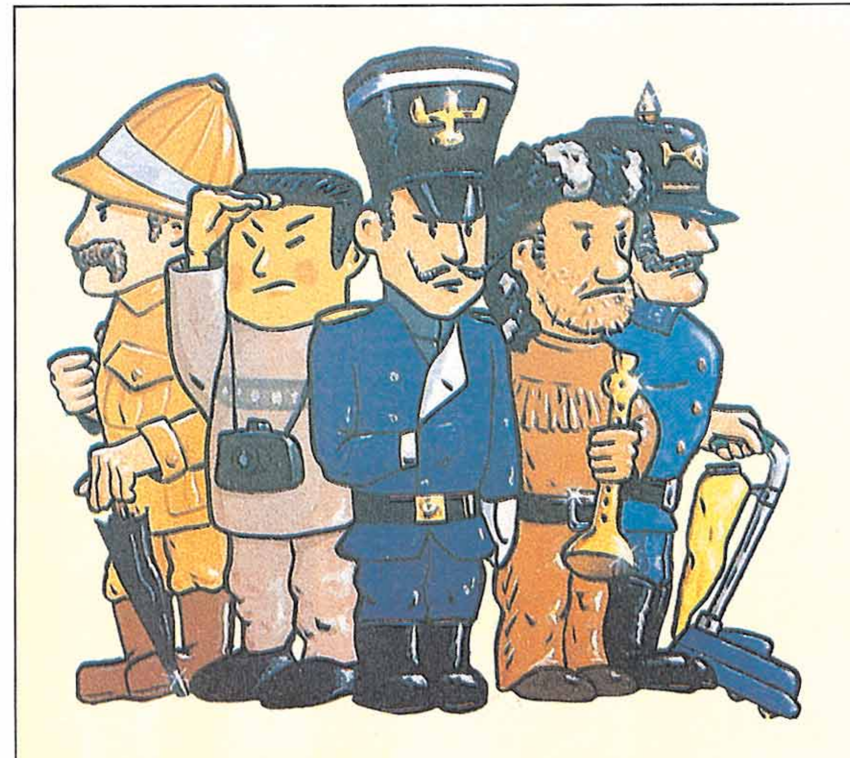
Nuestro escalador puede mover independientemente cada uno de sus brazos y piernas, y nuestra misión consiste en averiguar cuál de sus extremidades debemos mover para obtener un buen punto de apoyo y poder continuar así nuestra ascensión.

Tanto los gráficos como los movimientos y los sonidos están francamente bien realizados destacando especialmente, por su espectacularidad, la secuencia de caida que se produce al dar un mal paso en plena escalada. Tétrico y sangriento.

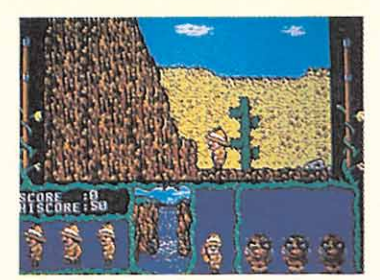
Free Climbing es una agradable sorpresa por partida doble, ya que además de haberse constituído en pionero del mercado español de software para 16 bits, ha resultado ser un programa original, bien realizado y tremendamente adictivo. Que cunda el ejemplo.

J. E. B.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		







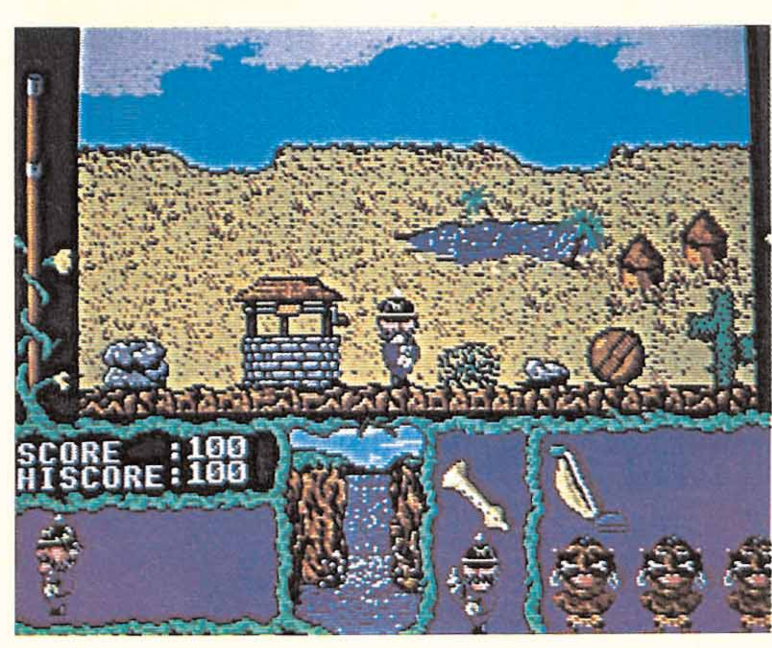
TERRAMEX
Misión: Salvar la Tierra

Grandslam

Grandslam es una compañía inglesa de reciente aparición, pero a pesar de su «juventud» ya ha editado algunos programas de gran calidad y éxito como fue el caso de «The Flinstones» (Los Picapiedras) o el título que ahora nos ocupa en su versión para Atari St: Terramex.

Terramex es todo un regreso a aquellas clásicas videoaventuras que estuvieran tan de moda hace apenas unos años, y más concretamente es todo un regreso a un estilo de juego que impusieron los señores de Mikro-Gen a lo largo de la saga Wally. Terramex entra de lleno en la dinámica de aquellos juegos que consistían, ni más ni menos, que en averiguar el, a veces diabólico e insospechado, uso que se debía de hacer de los diferentes objetos que aparecían repartidos a lo largo y ancho del mapeado.

El argumento de Terramex comienza veinte años atrás cuando un, por entonces, prestigioso científico anuncia públicamente haber descubierto un meteorito cuya trayectoria turística espacial incluye entre otras cosas una visita a la Tierra, o lo que es lo mismo, que a menos que a alguien se le ocurra un sistema para desviar su trayectoria el choque será inevitable, como inevitable será la destrucción de nuestro planeta. Desgraciadamente ocurrió lo peor —e incluso nos atreveríamos a decir que lo más normal—: nadie tomó en serio las palabras del profesor, quién dolido y desprestigiado acabó retirándose a un lugar desconocido en la jungla.



Con Terramex, el género de las videoaventuras, en su vertiente más clásica vuelve a renacer. Miles de objetivos y muchos personajes para resolver una compleja misión.

El caso es que el tiempo ha pasado, y ha acabado por darle la razón, 20 años después de que el profesor lo anunciara, los científicos del mundo entero acaban de confirmar lo que ahora parece irreversible: un gigantesco meteorito está a punto de entrar en colisión con la Tierra. Sólo queda una esperanza, el profesor había declarado antes de desaparecer conocer la forma de salvar la tierra, por tanto debe ser encontrado y rápido.

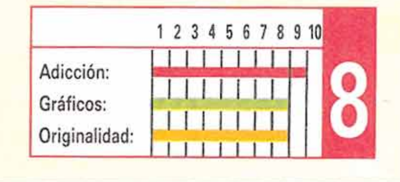
Esa va a ser precisamente nuestra misión, internarnos en la peligrosa jungla —plagada de peligros— para encontrar al profesor.

Para ello contamos con un grupo formado por los cinco mejores exploradores del planeta, aunque antes de empezar deberemos elegir con cuál de ellos queremos desarrollar la misión.

Para ello como ya hemos indicado no bastará con esquivar los peligros que acechan en la jungla, sino que además deberemos utilizar correctamente la multitud de objetos que por esta se encuentran repartidos.

Si a todo esto le sumamos unos buenos gráficos, unos movimientos correctos —y tremendamente simpáticos— y un extenso mapeado llegaremos a la conclusión de que Terramex es un excelente programa digno de figurar en las programotecas más exigentes.

J.E.B.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		8
Gráficos:		
Originalidad:		

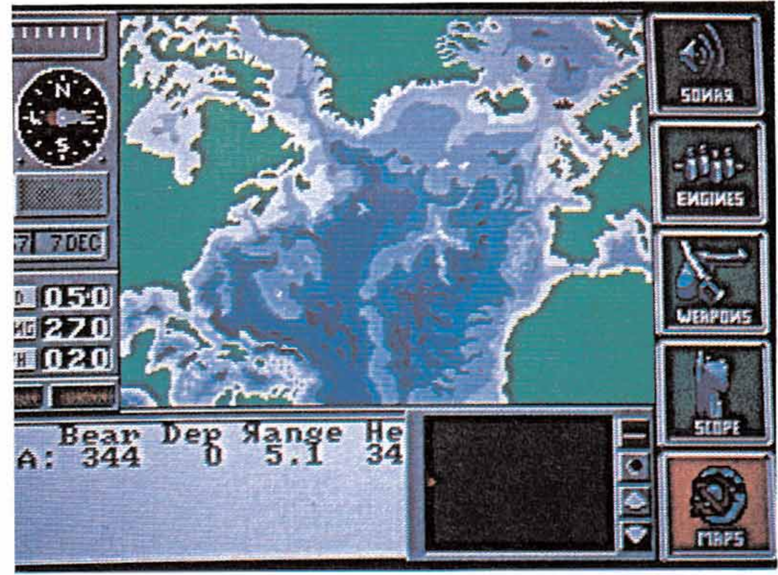
THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

Cacería naval

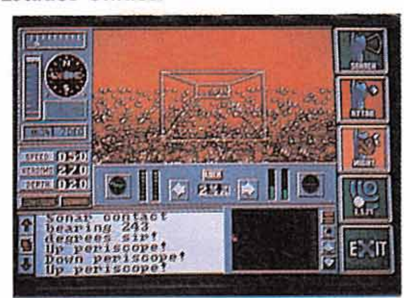
Grandslam

Es muy posible que a estas alturas a la mayoría de vosotros os parezca que nada queda por decir dentro del mundo de los simuladores y más en concreto dentro del mundo de los simuladores de submarinos... nada más lejos de la verdad. Grandslam ha sido la encargada de demostrarnoslo con la publicación de «The Hunt for the Red October», un programa que romperá moldes por haberse preocupado más de rodearse de un argumento interesante que de buscarse sensacionales innovaciones técnicas, que en la inmensa mayoría de los casos pasan inadvertidas a los usuarios.

La historia de «The Hunt for the Red October» nos traslada a la Rusia de nuestros días, donde el Red October, el submarino insignia y obra cumbre de la tecnología soviética, ha emprendido un viaje de prueba destinado a comprobar el funcionamiento de su nuevo equipo de propulsión ultra-silencio, la última y más secreta innovación de la maquinaria naval soviética, algo de lo que sólo los más altos responsables militares están informados.



Nuestro objetivo es tomar el control del Red October y conducirlo a Estados Unidos.



"The Hunt for the Red October" es un clásico simulador de submarinos.



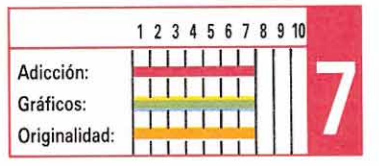
Su manejo se realiza a través de los típicos sistemas de menús.

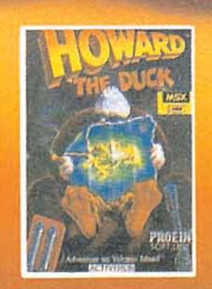
De lo que éstos no están informados, es de los tortuosos pensamientos que atraviesan la cabeza del capitán del Red October. Este ha visto desaparecer recientemente a manos de la KGB, a su esposa, y todos los indicios apuntan a que si en el mejor de los casos está viva, sus posibilidades de ser liberada son prácticamente nulas. El capital del Red October ha decidido vengar a su esposa, y desde luego no se va a conformar con organizar una triste escaramuza, sino que ha decidido llevar a cabo una acción realmente sonada: fugarse a bordo del Red October y entregárselo al ejército americano, algo que verdaderamente iba a hacer rodar cabezas en su país.

Y este es precisamente vuestro objetivo, tomar el control del Red October y conducirlo directamente hacia los Estados Unidos. Eso sí, una vez que la marina soviética descubra la maniobra podeis estar seguros de que se va a emprender una feroz y desigual caza.

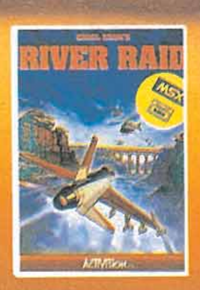
Por tanto, «The Hunt for the Red October» es un clásico simulador del submarino en tanto y en cuanto utiliza los típicos sistemas de control y menús inherentes a este tipo de programas. Pero a la vez, y debido al interés y originalidad de la misión que debemos desarrollar, resulta, si no revolucionario, sí francamente interesante.

J. E. B.





¿Que ocurre cuando tus dos mejores amigos han desaparecido de repente? ¿Y cuando para salvarlos has de saltar sobre arenas movedizas...? Atravesar fangosos rios. Luchar contra un ejercito de mutantes.
Y ademas evitar que el volcan entre en erupcion.
¿Te lo imaginas?
¿Y si tu eres un pato?



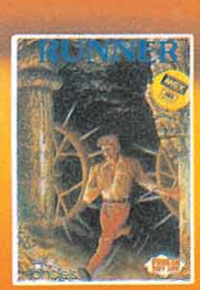
Permanezca frio. Este sereno. Mantenga el animo. Su mision es volar bajo las mas encarnizadas defensas del enemigo que pretenden proteger el rio. Tendra que abrirse paso destruyendo cuanto se oponga a su vuelo, pero... atencion: Su cumbustible se agota.



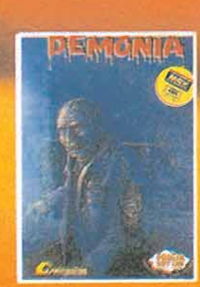
Pitfall Harry tiene que recobrar el principesco diamante Raj, de la caverna mas profunda. Sin embargo, pequeños obstaculos como vampiros venenosos, escorpiones blancos y anguilas electricas se opondran. ¿Necesitara nuestra ayuda?



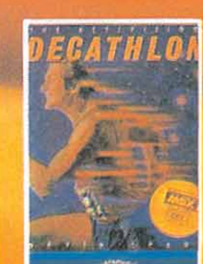
Los mineros están atrapados en una profunda galeria. Atemorizados por un rio de lava, por serpientes, arañas y murciélagos venenosos. Con su ayuda, Roberik Hero puede salvarles. Utilice el helicoptero de rescate.



Para liberarte de un sortilegio estás condenado a recoger 30 estrellas sagradas e impedir asi la invasión de tu ciudad por los malos espiritus. Ahora debes intentarlo... ¡Y que los buenos espiritus te ayuden!



DEMONIA os espera en lo más profundo de su antro para un combate sin tregua... Si es que llegas hasta aqui!!



Número uno de todas las listas. Y va a quedarse ahí. Va a exigirle una total entrega. Velocidad, fuerza, coraje. El deseo de vencer.



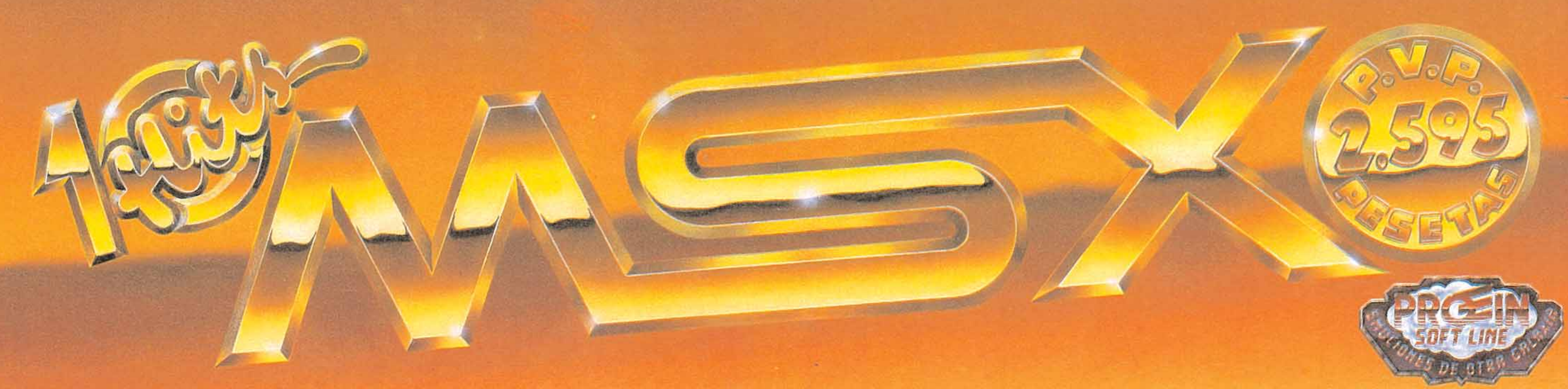
Es el año 3097... tu eres el candidato en el mas rapido, competitivo, y con mucho el mas famoso, deporte del Universo.



A bordo de un magnifico bolido, tu misión es atrapar 10 banderas perdidas en un laberinto.



El mejor simulador del Columbia. Adentrate en el espacio y coloca los satelites si puedes...



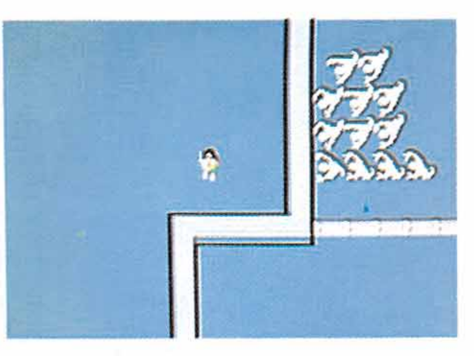
PUNTO DE MIRA



GAUNTLET
Hechizos sin magia

U.S. Gold

Cuando uno echa un vistazo a la caja de presentación de este archipopular programa de U.S. Gold, adaptación de la máquina de Atari Games, hay algo que choca a poco que te fijes: las pantallas que aparecen en la carátula corresponden a las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore. Curioso, —pensamos—, generalmente es al revés, tal vez sea un error. Procedemos a cargar el juego, dispuestos a desvelar el misterio y cuando Gauntlet aparece ante nosotros comprobamos como lo que nos temíamos es una realidad: mejor no poner las pantalla de PC, porque comparadas con las de Spectrum se quedan a la altura del betún. Nos molesta que nos tomen el pelo con pantallas equivocadas, pero llega un momento en que lo que realmente sentimos es indignación, más que sustituir las pantallas lo que deberían haber cambiado es el programa.

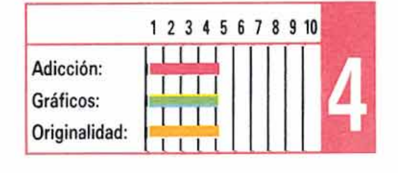


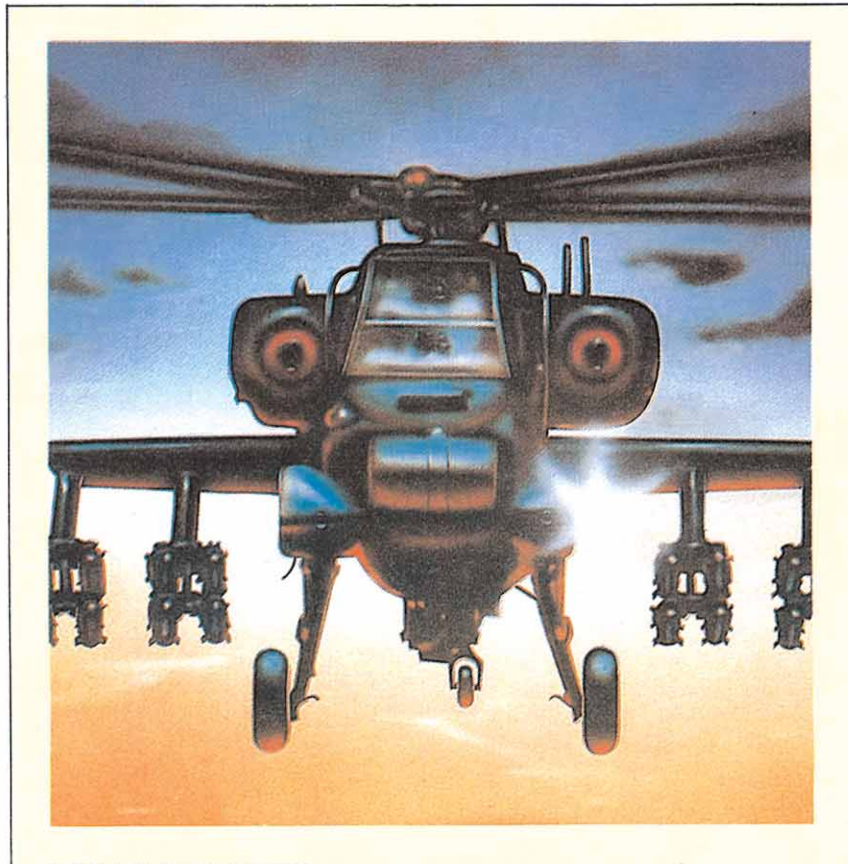
Gráficamente la versión de Pc deja bastante que desear.

La adicción, que era el único aliciente de las otras versiones también ha desaparecido en este caso, pues misteriosamente si disparamos no podemos avanzar, y si avanzamos nos frien, por tanto la alternativa es imitar a las tortugas y pasito a pasito...

Sin duda la versión de PC de Gauntlet es la peor de cuantas se han hecho, las pócimas y los hechizos han perdido en esta ocasión toda su magia.

C. F. A.





GUNSHIP
Sólo para expertos

Microprose

Seguramente al ojear las fotografías que acompañan estas líneas habreis podido reprimir un pensamiento tipo "otro simulador de vuelo". La verdad es que no os falta razón para pensar de esa manera, pues lo cierto es que son ya muchos los simuladores aparecidos en el mercado que no han aportado nada con relación a sus antecesores. Pero tan cierto como esto es que lo creais o no Gunship es un caso totalmente diferente, es esa excepción que confirma la regla, porque Gunship es ni más ni menos que el resultado del enorme esfuerzo de un equipo de programadores de Microprose por trasladar hasta nuestro ordenador todas y cada una de las sensaciones y acciones que se pueden sentir y se deben realizar a bordo de un helicóptero real, excepción hecha de volar claro.

A pesar de todo es conveniente que no os llevéis a engaño, pues todo este esfuerzo por dotar del máximo realismo al programa es algo que solo apreciarán los aficionados al género, ya que para los demás, y a primera vista, Gunship se quedará en justo lo que al principio comentábamos: en un simulador más.

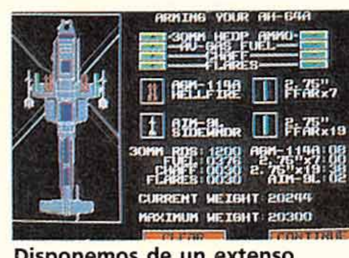
Entrando ya de lleno en lo que se refiere al programa os diremos que este comienza por mostraros una serie de menús en los que podremos elegir la misión que vamos a desarrollar, que piloto queremos utilizar, el estilo de vuelo, el nivel de dificultad para por último acceder a otra parte en que se nos informará detalladamente de las características de nuestro aparato, el AH-64 Apache, además de poder escoger el armamento que le vamos a incorporar.

Una vez seleccionadas todas las opciones previas apareceremos por fin a los mandos de nuestro aparato, pudiendo contemplar como nos hayamos inmersos en un auténtico mar de aparatos y agujas que a menos que leamos el manual o seamos ya veteranos en estas lides, poco por no decir nada, nos dirán. Entre los instrumentos que podremos ver se encuentra la brújula, el radar, el altímetro, cielo artificial y todos esos elementos para controlar una aeronave.

Nos parece prácticamente innecesario decir que el número de teclas para manejar el programa es lo suficientemente elevado como para que el juego incluya una plantilla destinada a evitar que necesitemos aprendernos cada una de ellas de memoria, cosa por otra parte, harto imposible.

Por lo demás Gunship está realizado con la corrección gráfica típica de este tipo de juegos lo cual añadido a un movimiento adecuado y a un correcto uso del sonido hace que tal y como ya os hemos comentado Gunship pase directamente a instalarse entre los diez mejores simuladores jamás realizados.

J.E.B.



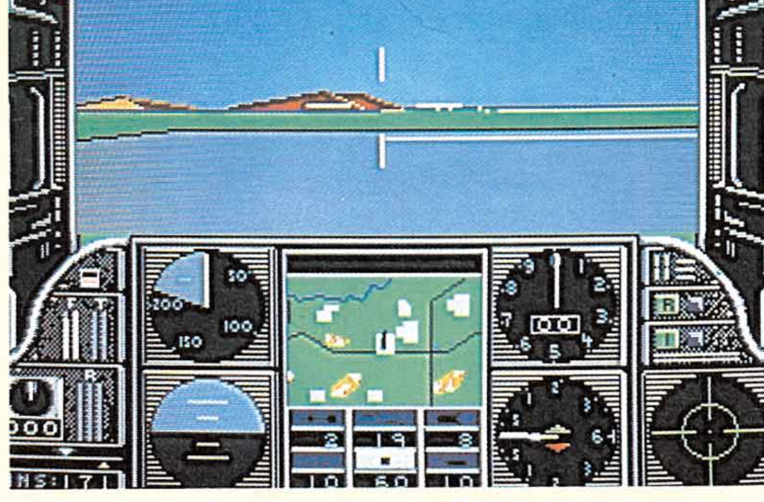
Disponemos de un extenso manual para aprender a controlar nuestro helicóptero.



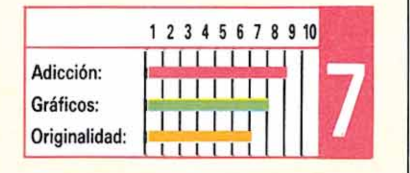
Antes de comenzar a jugar tenemos acceso a varias pantallas de información.



Gunship es un programa clásico en su género.



El instrumental es tan completo como difícil de manejar.

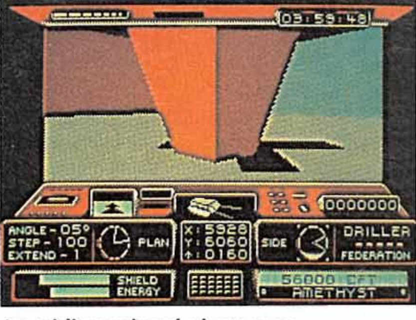


DRILLER
Mayor realismo

Incentive Software

Cuando ya se ha publicado en España la segunda parte de este espectacular programa, llega en su versión Pc dispuesto a revolucionar el mundo de la programación y a despertar entre los usuarios el mismo interés que alcanzó más alla de nuestras fronteras.

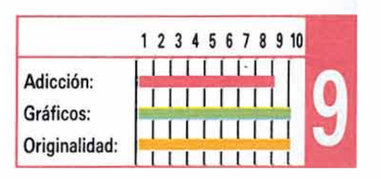
A grandes rasgos antes de centrarnos en las diferencias de la versión Pc con las demás versiones comentadas, vamos a presentaros su argumento. La historia nos traslada a un planeta llamado Evath colonizado por los humanos; dos lunas rodean el planeta siendo una de ellas atacada por una raza alienígena fuera de la ley. Nuestro objetivo es recorrer esta luna y taponar las salidas de gas y recoger unos preciados cristales que neutralizarán el gas. Esto es por supuesto un pequeño estracto, pues por algo el juego va acompañado de un extenso manual donde se amplían considerablemente los datos.



La tridimensional alcanza un realismo asombroso.

Driller fue en su día considerado un programa revolucionario por el empleo de una nueva técnica de programación denominada "Freescape", que conseguía un perfecto realismo en las imágenes tridimensionales; en su versión de Pc a las innovadoras características se une una mayor espectacularidad de sus gráficos para dar vida a un sensacional programa. Sin desperdicio.

C.F.A.

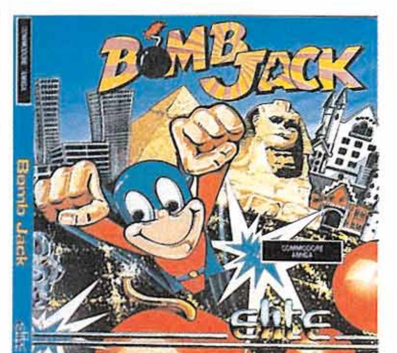



¡TIENES QUE JUGARLOS!
THE GAMES
WINTER EDITION
STREET FIGHTER
STREET FIGHTER
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
C/ SERRANO, 240
28016 MADRID
TELEF. 458 16 58
DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELF. (985) 15 13 13
ERBE





BOMB JACK
Todo un arcade



Elite

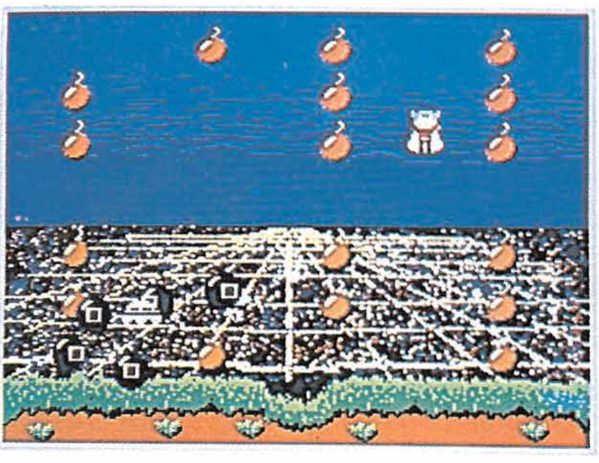
Han pasado ya tres años desde que Tecmo comercializó la máquina que ha dado vida a este arcade, y otros tantos desde que Elite realizó las primeras conversiones, por ello resulta al menos curioso que ahora cuando los títulos nuevos acaparan la producción de software para Atari y Amiga, hayan optado por realizar la conversión de todo un clásico como Bomb Jack. Pese a ser un programa antiguo las fórmulas utilizadas en su realización siguen hoy vivas, manteniendo de este modo su interés, aunque de forma global no sea capaz de despertar grandes pasiones.

Es bastante probable que todos sepais ya cuál es el objetivo de Bomb Jack, pero sin embargo por si todavía queda algún despistadillo, ahora es el momento de resolver esta incognita. A grandes rasgos el único y prioritario objetivo de nuestro protagonista, —un superratón con todo el equipo—, es recoger las bombas que aparecen en cada pantalla esquivando a los diferentes enemigos y haciendo buen uso de su supersalto.

Bomb Jack es un título adictivo, adecuado para pasar un buen rato, sin grandes pretensiones. Los gráficos no aprovechan la calidad del Amiga y sencillamente son secundarios. El sonido acompaña cada partida y aunque responde a sus objetivos, no resulta tampoco especialmente llamativo, aunque sí algo monótono tras unas cuantas partidas, por lo que en la mayoría de las ocasiones optaremos por hacerlo desaparecer pulsando la tecla correspondiente en el menú.

En definitiva, un clásico entretenido sin más aspiración que acumular puntos, pero aun así indispensable para los fanáticos de la máquina, ya que la suple de forma correcta.

C.F.A.





Los gráficos explotan al máximo las posibilidades del Amiga.





Bomba Jack es, sobre todo, un programa adictivo.

	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		7
Gráficos:		
Originalidad:		



TETRIS
La otra dimensión

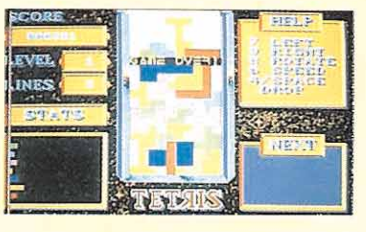
Mirrorsoft

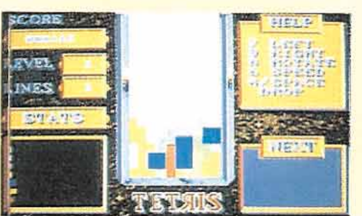
Pese a la incesante cantidad de programas que llegan a nuestra redacción, todavía, muy de cuando en cuando, nos encontramos ante un nuevo título para el que cualquier calificativo sería poco. Este es el caso de Tetris.

Rodeado por una aureola de misterio, que parte de su procedencia soviética y culmina en un tipo de juego novedoso en todos los aspectos, Tetris consigue «enganchar» incluso a quienes presumimos de habernos sometido a intensas sesiones de joystick.

La idea que da vida a Tetris es tan sencilla como difícil de explicar y probablemente descrita en pocas palabras no consiga plasmar el verdadero sentido del juego. A grandes rasgos nuestro objetivo es encajar, unas con otras, diversas figuras geométricas que aparecen por la parte superior de la pantalla, en la zona inferior de la misma, para conseguir crear líneas completas que desaparecerán y se anotarán en nuestro marcador de línea.

Esto que en principio parece muy sencillo se complica en la práctica al descender a mayor velocidad las piezas a medida que avanzamos en el juego y al disminuir el espacio disponible para girar las piezas, si no conseguimos completar líneas, comiéndonos de esta forma terreno. El juego acabará cuando las líneas alcancen la parte superior de la pantalla.

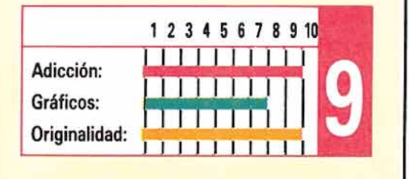




Una idea sencilla da vida a un juego sensacional.

Tetris es un nuevo concepto de juego, una nueva forma de entender la adicción sin que esta pierda su auténtico sentido, es decir, mantenernos frente a la pantalla en un juego interminable —ya que aunque disponemos de nueve niveles, si conseguimos superarlos el juego continua en este último—, un número indeterminado de horas que sólo depende de nuestra resistencia y de nuestra habilidad. Desde aquí sólo nos queda dar la bienvenida a los programadores soviéticos y esperar ansiosos un nuevo programa, capaz de superar un listón de calidad situado muy arriba. ¿Lo conseguirán?

C.F.A.



	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		9
Gráficos:		
Originalidad:		

DRUID II
Demasiados hechizos

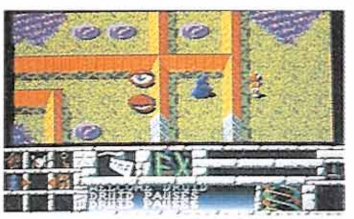
Firebird

Esta remozada versión de Druid II para Amiga nos demuestra una vez más que lo que intentaba ser una gran superproducción, se ha quedado en eso, en el intento. Druid II sigue fallando en lo fundamental: no invita a jugar, falta eso que los ingleses denominan «playbility», nos explicamos.

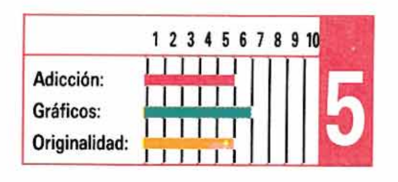
Nada más cargar el juego la primera impresión es que nos encontramos ante un programa de la saga «Gauntlet» y como tal nos disponemos a abordarlo; sin embargo tras descargar nuestra adrenalina matando un ratito, comprendemos que éste no es el objetivo principal del juego y con resignación procedemos a leer el extenso manual. Tras una primera lectura la cosa empieza a estar más clara, también hay hechizos que debemos recoger y emplear correctamente, pero ahí comienza el problema. Cuando más cegados estamos disparando como locos, porque una avalancha de enemigos se nos viene encima, debemos soltar el joystick y buscar la tecla milagrosa que nos permitirá utilizar los hechizos. Resultado: que tras la búsqueda, los enemigos se nos han subido a la chepa, y encima, para colmo, seguimos sin encontrar la ansiada tecla; total un caos.

Tal vez hemos exagerado demasiado, pero sinceramente, manejar este programa es bastante complicado y aunque cuando le coges el truco resulta entretenido lo más probable es que más de uno desista en el intento y Druid II pase a mejor vida archivado en un cajón.

C.F.A.



Druid II falla en lo esencial, no invita a jugar.

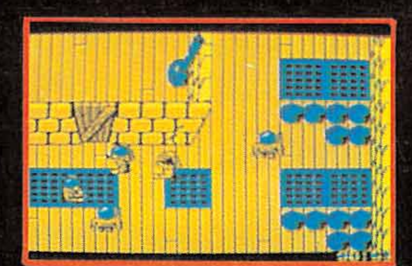


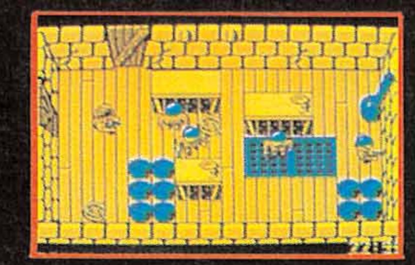
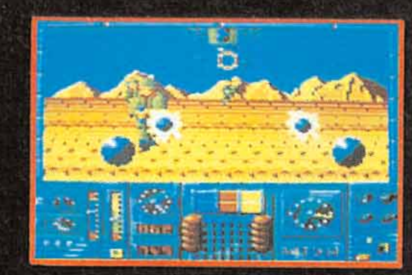
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10	
Adicción:		5
Gráficos:		
Originalidad:		

STALLONE

¡La primera vez fué por el mismo, la segunda por su pais. Esta vez por su amigo!

RAMBO III

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA



ERBE SOFTWARE
C/. NUÑEZ MORGADO, 11
28036 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
C/. TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 425 20 06



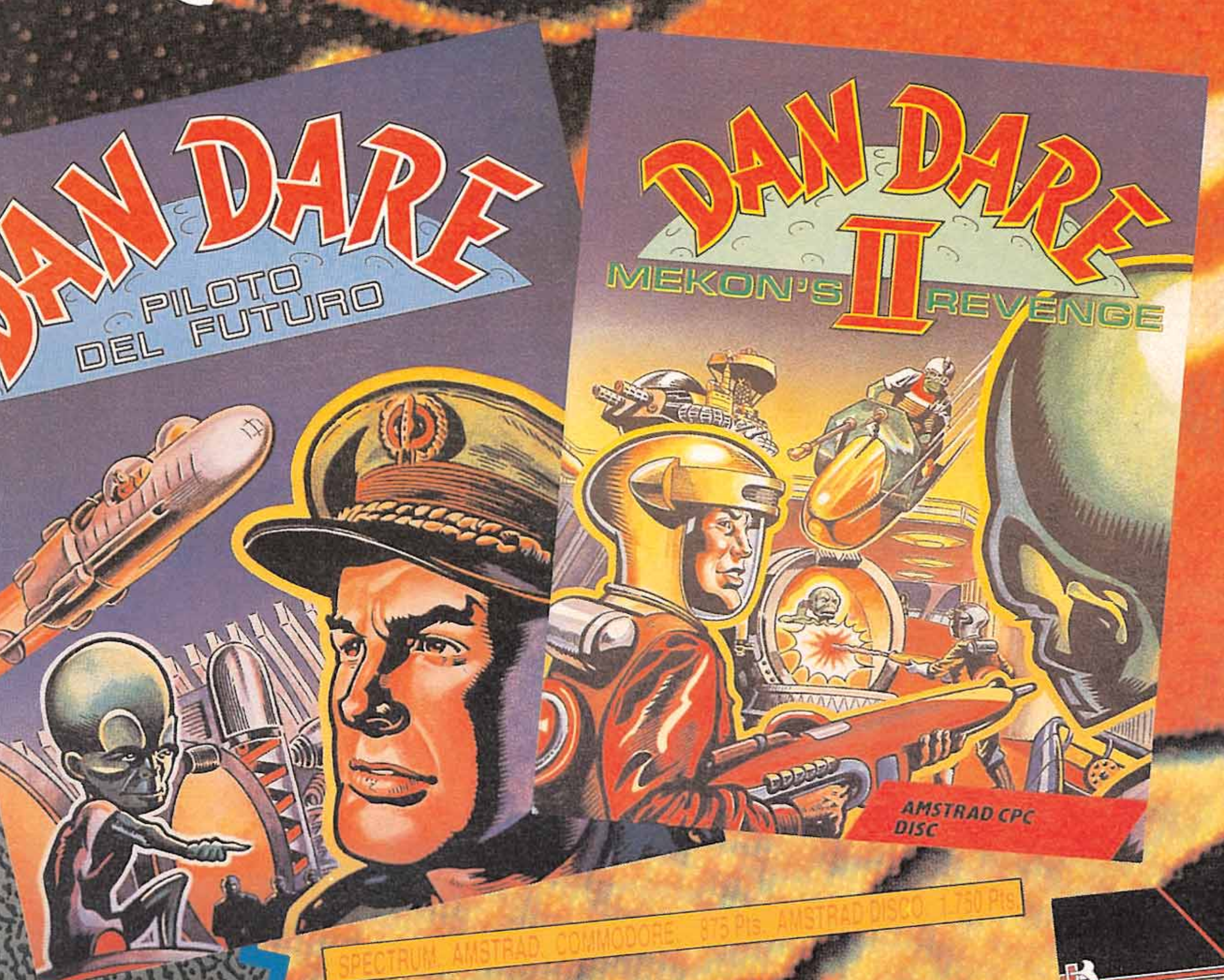
DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1.° A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/. LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

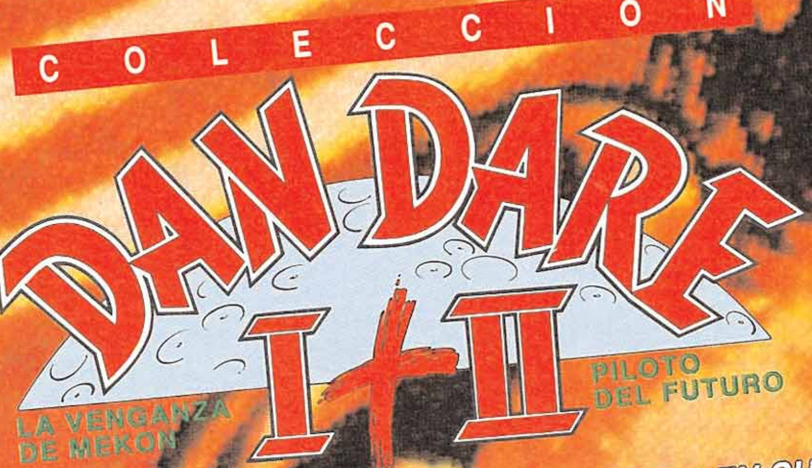
DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/. SAAVEDRA, 22, BAJO
32208 GIJON
TELEF. (985) 15 13 13

RAMBO III TM & © 1988 CAROLCO PICTURES INC. All Rights Reserved. Unauthorised Duplication is Strictly Prohibited.

¡LOS JUEGOS QUE QUITAN EL HIPO...!



SPECTRUM. AMSTRAD. COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.750 Pts.





MEKON NO CESA EN SU EMPEÑO DE DOMINAR EL MUNDO
UNA VEZ MAS LOS OJOS DE TODO EL MUNDO ESTAN FIJOS EN UNA SOLA PERSONA,
SOLO EL PUEDE SALVARNOS.



LOS VAMPIROS SON SERES QUE NO SE CORTAN NI UN PELIN CUANDO TIENEN HAMBRE. NO ATIENDEN NI A MODALES NI A MANERAS. A VECES, NI AL AJO. POR ESO: ¡VIGILA LA NOCHE, VIGILA TUS ARTERIAS! ¡ELLOS ESTAN AHI!

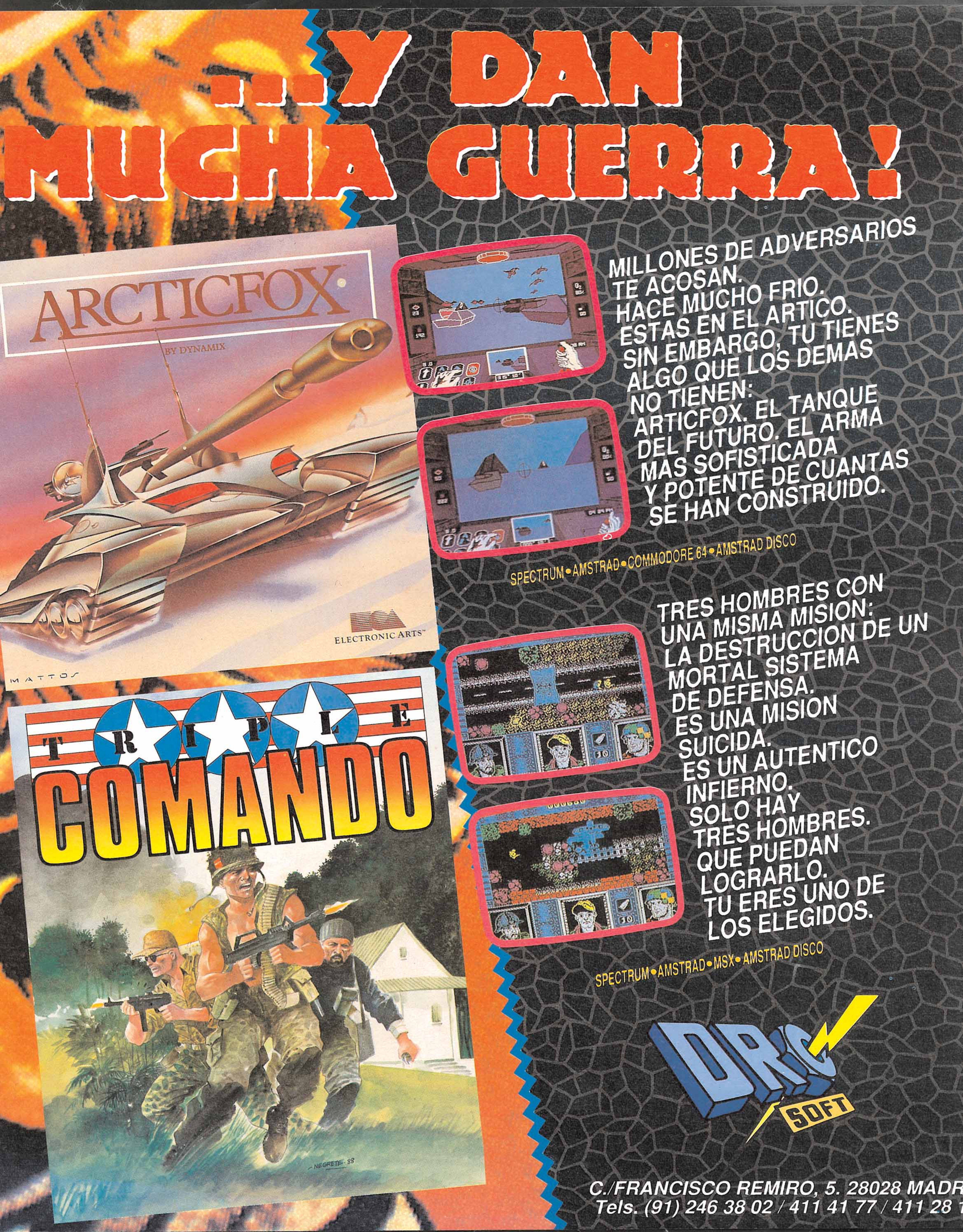
SPECTRUM. COMMODORE. 875 Pts. ATARI ST. AMIGA. 2.500 Pts.



EXPLORA CON BARBARIAN EL HOSTIL MUNDO MEDIEVAL CON EL SISTEMA DE MOVIMIENTO DIRECCIONAL DE ICONOS QUE DOTA AL JUEGO DE UNA GRAN ADICTIVIDAD.
BARBARIAN ES UNA ENCONADA LUCHA ENTRE EL SER HUMANO Y EL ANCESTRAL DRAGON.



SPECTRUM. COMMODORE. 875 Pts. AMSTRAD DISCO. 1.75


...Y DAN MUCHA GUERRA!
ARCTICFOX
BY DYNAMIX
ELECTRONIC ARTS
MILLONES DE ADVERSARIOS TE ACOSAN. HACE MUCHO FRIO. ESTAS EN EL ARTICO. SIN EMBARGO, TU TIENES ALGO QUE LOS DEMAS NO TIENEN: ARTICFOX. EL TANQUE DEL FUTURO. EL ARMA MAS SOFISTICADA Y POTENTE DE CUANTAS SE HAN CONSTRUIDO.
SPECTRUM • AMSTRAD • COMMODORE 64 • AMSTRAD DISCO
TRIPLE COMANDO
TRES HOMBRES CON UNA MISMA MISION: LA DESTRUCCION DE UN MORTAL SISTEMA DE DEFENSA. ES UNA MISION SUICIDA. ES UN AUTENTICO INFIERNO. SOLO HAY TRES HOMBRES. QUE PUEDAN LOGRARLO. TU ERES UNO DE LOS ELEGIDOS.
SPECTRUM • AMSTRAD • MSX • AMSTRAD DISCO
DRO SOFT
C./FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADR
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28

S.O.S.WARE

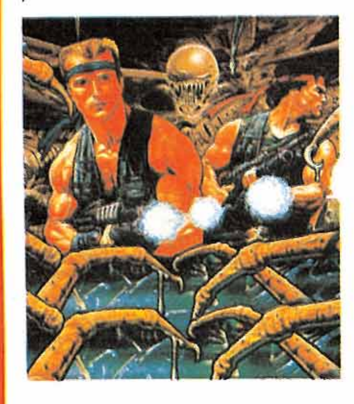
Gryzor
Amstrad

1. En el cargador del Gryzor, por Pedro Rodríguez, cuando tecleo RUN, me pone:

Data Exhausted in 30. ¿Me podrían explicar por qué?

Jesús Toribio (Madrid)

1. *El error "Data Exhausted" indica que faltan datos, por ello te recomendamos que revises la línea 100, que es la que contiene estos últimos, lo más probable es que hayas omitido alguno o te falte alguna coma. Lo que sí podemos asegurarte es que el cargador funciona perfectamente.*



Cargadores
Amstrad

1. En dos ocasiones me he encontrado al pasar un cargador de su sección Patas arriba con el carácter arroba adelante de la palabra Tape y no se como listarlo, pués por más veces que intento con la tecla CTR y el resto del teclado, no aparece por ninguna parte.

Desearía me indicaran como puedo escribir ese carácter.

Estivaliz Ozaeta Moro (Madrid)

1. *El carácter al que te refieres, que se obtiene pulsando únicamente la tecla en la que aparece una especie de «a» rodeada por un semicírculo, no tiene por que aparecer delante de la palabra TAPE, donde debería estar este otro carácter «|» que se obtiene con la misma tecla en combinación con SHIFT, no obstante en el CPC 472 esta orden es totalmente inútil ya que el ordenador ya tiene el cassette seleccionado, por lo cual puedes ignorarla cuando la encuentres en un cargador.*

Last Ninja
Commodore

1) Una vez recogidos todos los objetos que te son indicados en los templos, ¿qué hay que hacer?

2) ¿Para qué se utiliza la llave?

Javier Arjol Marin (Zaragoza)

1) Cuando los hayas recogido tendrás que dirigirte a una pantalla que te supondrá el paso de fase.

2) La llave se utiliza para abrir una puerta en la fase «Palace».

Green Beret
MSX

1. En el juego Green Beret al llegar a la tercera fase cuando paso las alambradas y llego a un puente en el que empiezan a bombardear los helicópteros ¿qué debo hacer? He intentado matarlos con el puñal y con el bazoka pero no lo consigo. ¿Ha salido algún cargador para este sistema?

Domingo García (Barcelona)

De momento no hemos publicado ningún cargador para cartuchos Msx pero si lo que que quieres es pasar esta fase del Green Beret no tienes más que dejar pasar los helicópteros y dispararles con el bazoka siempre en la cola.

Megacorp
Amstrad

1. En el fondo del lago hay algo que brilla ¿Qué objeto es? Nunca consigo averiguarlo.

2. Al subir al embarcadero hay un Ynnh'arr y un letrero ¿Qué hay que hacer con el mensaje que tiene el letrero?

3. ¿Cuál es la clave para pasar a la segunda parte del juego?

Carlos Morales (Sevilla)



1. *El objeto que vemos brillar en el fondo del lago de Megacorp es una moneda, para cogerla es necesario abrir primero el frasco que se encuentra en el templo y después ordenar SUMERGETE.*

2. *Este mensaje al que te refieres no tiene más utilidad que la de despistarnos, es decir que no sirve para nada.*

3. *La clave para acceder a la segunda parte no es otra que "REBECA".*

Informe

Pesadilla en la pantalla

Buenas noches, muchacho. Ahí afuera no deja de llover, una terrible tormenta lleva varias horas atronando en la oscuridad, pero a ti no te importa pues tu habitación permanece cálida y silenciosa. Cierra las cortinas, apaga las luces, enciende tu ordenador y deja que surjan en él duendes y fantasmas, brujas y aparecidos, toda una danza macabra de mágicas sensaciones. Porque el miedo ha estado siempre en ti y estabas buscando un estímulo para dejarlo y salir a la superficie y liberar esos temores ancestrales que nos acompañan durante toda la vida.



Es tarea complicada intentar definir el miedo y las sensaciones de pánico y horror. Todos hemos sentido miedo alguna vez en nuestra vida, miedo provocado por una amplia gama de estímulos que van desde la soledad hasta el enfrentamiento con una situación desconocida. Pero ante todo debemos reconocer que el miedo se presenta cuando se produce una situación en la que aparecen elementos que no somos capaces de comprender o dominar, cuando nuestro sistema se enfrenta a una situación nueva o sorprendente en la que no sabemos reaccionar con rapidez. El terror se presenta por tanto ante hechos de apariencia sobrenatural o extraordinaria ante los que, debido a la falta de respuestas, nuestra mente fantasea ante algo que no conoce y deforma las imágenes llegando generalmente a situaciones de verdadera histeria.

Muchos escritores comprendieron lo propenso que es el ser humano a caer en sensaciones de este tipo y aprovecharon esa facilidad para encontrar un excelente medio para su creación artística. Los primeros intentos serios de realizar historias de terror giraron en torno a la creación de personajes con un profundo componente sobrenatural, cuya historia y cualidades especiales tenían en la mayoría de los casos mucho que ver con la muerte, pues no en vano la muerte es el hecho más desconocido y desconcertante para los hombres. Ante la imposibilidad de conocer los mundos situados más allá de la muerte el escritor deja volar su imaginación para crear personajes que conquistan la eternidad o están condenados a ella. Todos los personajes clásicos de las historias de terror que luego fueron llevados al cine tienen mucho que ver con los misterios de la muerte: Drácula y su legión de vampiros que necesitan sangre humana para mantener su inmortalidad, los zombies o muertos vivientes, las brujas entregadas al demonio para conseguir la eterna juventud y el maravilloso mito de Frankenstein (el moderno Prometeo) como exposición del eterno sueño de crear vida artificialmente. Todos estos extraños personajes parecen jugar con la muerte a su antojo haciendo realidad muchos de los más anhelados deseos humanos.

● Los ordenadores personales son un nuevo campo en el que dar vida a las más terroríficas creaciones

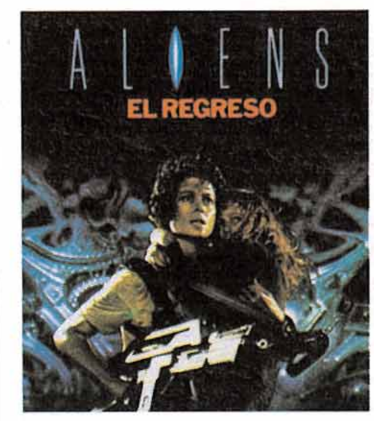
Otros muchos elementos pueden producir miedo y horror. Tememos la oscuridad pues nos impide ver y, al no saber lo que hay frente a nosotros, dejamos volar la imaginación dando vida a seres de pesadilla que acechan en la negrura sin comprender que la habitación sigue tan vacía como cuando estaba iluminada. El miedo se asocia con la repugnancia cuando contemplamos sangre o vísceras, pues no en vano nuestro propio cuerpo es en la mayoría de los casos el mayor de los desconocidos. Maravillosos autores como Mary

JUEGOS DE TERROR

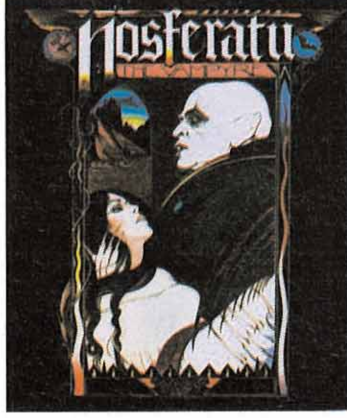
Shelley, Edgar Allan Poe o Lovecraft han ideado seres monstruosos y crueles, encarnaciones de los más bajos instintos humanos, imágenes deformadas de nuestra propia realidad. Miles de criaturas fantásticas siguen cobrando vida en la mente de los más retorcidos creadores actuales, muchos de los cuales han visto en los ordenadores personales un nuevo campo en el que dar vida a sus creaciones.

El terror llevado al ordenador

Antes de pasar a hacer revista a los mejores clásicos del género es justo hacer un análisis previo para estudiar las posibilidades de los ordenadores actuales para recrear historias de este tipo. En principio debemos reconocer que las prestaciones actuales de los ordenadores personales no permiten los efectos gráficos o sonoros necesarios para reflejar con precisión las imágenes visuales y sonoras que el autor ha dado cuerpo en su mente. Ante esta situación nuestros ordenadores deben limitarse en la mayoría de los casos a dar vida a historias con un mayor o menor componente de horror dejando a la imaginación del usuario la posibilidad de meterse de lleno en dichas historias. Por tanto es prácticamente imposible que un videojuego produzca terror en el usuario mientras éste juega con él, por lo que los creadores de juegos deben limitarse a crear una ambientación más o menos terrorífica dejando que el jugador haga el resto. Una vez más el software demuestra que el usuario es quien debe poner todos sus recursos y participar directamente en la aventura que se le ofrece.



Aliens reproduce en pequeña escala las escenas más espectaculares de la película.



Nosferatu mantiene todos los elementos claves del género.


Erik, the Phantom of the Opera, aborda el famoso mito que ha dado pie a tantas películas.

La estrella del género, el único programa del que pueda decirse que causa miedo y ansiedad al jugador, es un programa que, pese a su excelente calidad, pasó casi desapercibido en su momento. Estamos hablando de **Aliens**, creado por Electric Dreams sobre la película del mismo título la cual no es sino la segunda parte de otro filme clásico del cine de ciencia-ficción y terror: "Alien, el octavo pasajero". Aliens es un relato dantesco de la odisea de un grupo de marines en una colonia humana ubicada en un lejano asteroide que ha dejado de enviar señales a la Tierra pues una extraña raza de criaturas parásitas ha eliminado a toda la población de la colonia. Estas criaturas se alojan en el cuerpo humano y crecen dentro de él aunque su portador no se de cuenta y a continuación salen al exterior matando a su víctima, iniciando en ese momento una desesperada matanza de humanos para alimentarse de ellos y aumentar rápidamente de tamaño. Una gigantesca reina alien se ha situado en la colonia y produce centenares de huevos para multiplicar tan horrible especie. El objetivo del juego, al igual que en la película, es destruir a la reina y limpiar la base de larvas y aliens. Para ello el jugador controla a seis personajes independientes que deberán avanzar y cubrirse las espaldas para evitar ser sorprendidos en su camino hacia la cámara de la reina. Pero donde el programa se muestra genial e inimitable es en la sensación de pánico y tensión cuando un indicador nos señala la presencia de un alien en la habitación a la que acabamos de llegar. Un enervante zumbido aumenta de frecuencia y velocidad mientras giramos desesperadamente buscando tener a tiro el alien y poder destruirle antes de que se abalance sobre nosotros. Una excelente ambientación en un programa en el que cada nuevo paso puede ser el último y el peligro se esconde en cada habitación.

Otro de los clásicos del cine de terror vino de **Drácula**, una aventura conversacional en tres partes de CRL que si no recordamos mal ni siquiera llegó a ser distribuida en España. Este programa se hizo famoso en su momento por ser el primer programa censurado en Gran Bretaña por incluir descripciones sumamente reales y terroríficas, medida que indirectamente colaboró en un vertiginoso aumento de las ventas pues los usuarios no pudieron soportar el morbo de saber qué es lo que tenía el programa para ser censurado. Más allá de las excelentes características del programa en sí lo cierto es que las descripciones de personajes y localidades están realizadas con un exquisito lujo de detalles que inducen al jugador a introducirse de lleno en tan fascinante historia.

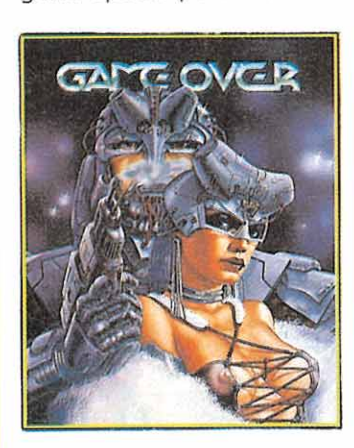
● Aliens de "Electric Dreams" es la estrella del género, ya que es uno de los pocos programas capaz de causar miedo y ansiedad en el jugador.

Con un argumento muy similar llegó a nuestras pantallas un excelente programa que supuso en su momento un avance más en la tan explotada técnica filmation de animación en tres dimensiones. Estamos hablando de **Nosferatu**, programa para el que Piranha se hizo con los derechos de la película del mismo nombre, un clásico del cine en blanco y negro de los años treinta. El juego, dividido en dos partes, está estructurado en forma de videoaventura y requiere un cuidadoso uso de los objetos desperdigados por sus pantallas para dar muerte a Nosferatu, el vampiro. En la primera parte controlamos a Jonathan, un inocente agente inmobiliario que se ha trasladado a Wismar para adquirir un castillo por encargo de un tal conde Drácula. Una vez allí descubre que dicho conde es un vampiro y decide acabar con él para lo cual tiene que encontrar las escrituras del castillo y escapar de él. En la segunda parte controlamos alternativamente a dos nuevos personajes, siendo necesario recurrir a Lucy para atraer a Nosferatu a su dormitorio y retenerle hasta ▶

S.O.S.

Game Over
Amstrad

1. ¿Me podrían decir como se puede introducir la clave del Game Over para acceder a la 2.ª parte? Ya que en el menú no hay ninguna opción para ello.



2. ¿Me podrían dar pokes para el Fernando Martín?

3. ¿Me podrían decir en que número publicaron el cargador del Commando para Amstrad?

Alejandro Costumero (Madrid)

1. *La segunda parte del Game Over está grabada por la segunda cara de la cinta, y al cargarla ofrece un menú en el que si aparece esta opción.*

2. *Los pokes del F.M. son los siguientes:*
POKE 5752,201
POKE 3812,201
No se pitan personales ni dobles.

3. *El cargador del Commando aparece en el número 15.*

Pokes
MSX

¿Cómo se meten los pokes para Msx?

¿Cómo debo ajustar el azimut?

Salvador Garrido (Bilbao)

1. *El método general para poner los pokes en un MSX es el siguiente:*

a) Cargar el juego en cuestión con BLOAD«CAS:», es decir, introducirlo en memoria pero sin ejecutarlo.

b) Introducir las modificaciones tal y como vienen en la revista, es decir POKE dirección, dato.

c) Y ejecutar el programa, cosa que normalmente podrás hacer con la orden:
*DEFUSR = PEEK(64703) + 256*PEEK(647504):USR(0)*

2. *Para ajustar el azimut del cassette tienes que poner cualquier programa y encontrar la posición del tornillo del cabezal de lectura donde el sonido se oiga lo más agudo posible.*



que amanezca para que la luz acabe con él mientras que Van Helsing utiliza elementos tan típicos como ajo y estacas para defenderse de los pacíficos habitantes del pueblo convertidos en vampiros por el insaciable Nosferatu.

Bride of Frankenstein (la novia de Frankenstein) es el programa con el que Ariolasoft trae a nuestras pantallas a tan famoso personaje. Sin embargo el jugador no controla al monstruo sino a su novia, pues al parecer una terrible tormenta ha causado serios daños en las instalaciones eléctricas del castillo y destrozado los elementos necesarios para dar vida a Frankenstein, el cual espera inerte en el laboratorio del castillo. Nuestra heroína deberá utilizar objetos tales como pala, pico y linterna para cavar en el cementerio del castillo y abrir las criptas buscando los elementos que darán vida al cuerpo de su amado, si bien antes tendrá que reparar la instalación para conseguir que la máquina encargada de revivir a Frankenstein pueda funcionar de nuevo. El juego se convierte en una compleja videoaventura a la vez que esquivamos a los peligrosos moradores del castillo mostrándose lleno de detalles, y aunque los gráficos no consiguen meternos a fondo en la ambientación necesaria hay elementos como el efecto de los relámpagos tras los ventanales que se encuentran perfectamente realizados.

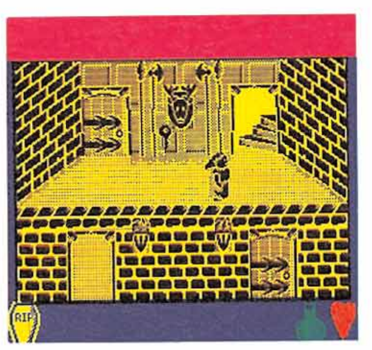
● Nosferatu, partiendo de un argumento clásico en los juegos de terror, supuso un paso más en el empleo de la técnica "Filmation"

Nuevos y terroríficos personajes

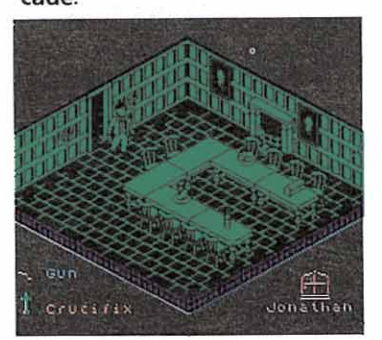
The rocky horror show, también obra de la compañía inglesa CRL, es uno de los más antiguos programas de este género. Creado siguiendo el éxito de una comedia musical llevada más tarde al cine el juego presenta una escena inicial verdaderamente estremecedora, en el que un grueso cartelón de advertencia da paso a un viejo caserón estremecido por una gran tormenta. El programa permite que el jugador escoja a su personaje entre Brad y Janet según sea hombre o mujer y el objetivo del programa consistirá en rescatar a su compañero-a oculto tras el grueso telón de un escenario construido en un viejo caserón en el que al parecer ambos jóvenes entraron para resguardarse de la tormenta. Para rescatar a la víctima, sólidamente atada y encadenada, será necesario recoger las 16 partes de un cuadro cuyos trozos se encuentran repartidos por todo el edificio. Motoristas locos, jorobados y damas hechizadas son la curiosa fauna de tan fantástica casa en la que todo puede ocurrir. El movimiento es exasperante lento y los gráficos dejan bastante que desear aunque no podemos exigir más de un programa realizado hace más de tres años.

Viernes 13 apareció en su momento envuelto en un sorprendente lanzamiento en el que se incluían unas pastillas para que la saliva se volviera de color rojo. El programa fue desde un principio uno de los mayores timos de Domark pues se apoyó totalmente en su campaña publicitaria y las fuertes sensaciones prometidas en ella para oscurecer un juego notablemente deficiente y aburrido con los peores gráficos jamás vistos en programas de supuesta calidad. Apoyado en una gran película de la que el éxito alcanzado provocó la aparición de nuevas partes el juego nos introduce en la vida de un campamento de jóvenes en el que comienzan a realizarse unos sangrientos asesinatos. Pero a la hora de la verdad el juego defrauda en todos los sentidos pues la sensación de realismo es mínima y la pobreza de los gráficos ensombrece cualquier intento de aproximación a la idea original.

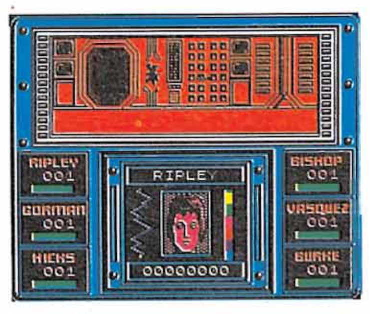
● Por regla general todos los personajes típicos de la literatura de terror han tenido reservado un lugar de honor en el software



Bride of Frankenstein es un arcade.



Nosferatu es el protagonista de una compleja videoaventura.



Aliens presenta una excelente ambientación.

Werewolves of London, de Ariolasoft, es el primer intento serio de acercarnos a la historia de los hombres-lobo tras las inolvidables escenas del "Knight Lore" de Ultimate. El juego mezcla elementos de videoaventura con otros de frenético arcade y sigue con detalle la supuesta forma de vida de estos seres, pues no en vano el programa varía sus situaciones en función de la noche o el día. A la luz de la luna nuestro protagonista vaga por los más oscuros barrios de Londres atacando a los pacíficos vagabundos, mientras que durante el día recupera su forma humana y se camufla entre los inocentes ciudadanos estudiando los lugares de mayor interés.

Erik: phantom of the opera es el programa con el que Crysys aborda el famoso mito que ha dado pie a tantas películas. La historia habla de un compositor que había creado una obra maestra que fue robada por el director de la Opera a la vez que provocaba un incendio en el que el rostro de Erik quedó desfigurado por el fuego. Clamando venganza por su triste destino Erik secuestra a una joven cantante enamorado de su voz y decidido a lanzarla a la fama. El novio de la joven no comparte las altruistas intenciones de tan siniestro personaje y decide rescatarla. Por desgracia el juego en si se limita a aprovechar el argumento para luego degenerar en un desarrollo simple y bastante monótono.

Soft and cuddly, creado por The power house, es posiblemente una de las más completas provocaciones al terror realizadas para ordenadores personales, pasando desde la terrorífica carátula al desequilibrado argumento de un juego en el que al parecer la madre del protagonista ha sufrido un accidente por el cual sus pedazos han quedado dispersos por extraños escenarios, siendo tu misión recogerlos y coserlos para de paso rescatar al padre del protagonista del frigorífico en el que ha sido encerrado por el espíritu de su esposa, que le culpa del accidente. Todo y cada uno de los objetos y personajes del juego han sido diseñados con un morboso y retorcido gusto que incita al jugador a sumergirse en ese caos de imágenes deformadas y rostros sangrantes. Un programa sumamente original que, aunque algo descuidado en los aspectos básicos, es una buena muestra del género que nos ocupa. *P.J.R.* ■





¡EL UNIVERSO DE LOS VIDEO-JUEGOS, YA TIENE NOMBRE!

¿TE INTERESA UNA TIENDA ESPECIALIZADA DE VERDAD EN EL UNIVERSO DE LOS VIDEO-JUEGOS?

¿TE INTERESA UNA TIENDA QUE TENGA SIEMPRE TODAS LAS NOVEDADES ANTES QUE NADIE Y NUNCA DE AGOTADO?

¿TE INTERESA UNA TIENDA EN LA QUE PUEDAS SUSCRIBIRTE A CUALQUIER REVISTA NACIONAL O EXTRANJERA Y RECIBIRLA PUNTUALMENTE EN TU CASA?

¿TE INTERESA RECIBIR POR CORREO CUALQUIER COSA QUE NOS PIDAS POR TELEFONO A LA VELOCIDAD DEL RAYO, YA SEA UNA AVENTURA CANADIENSE DEL PASADO AÑO O UNA REVISTA DE AMIGA QUE SE PUBLICA EN FINLANDIA?

SI TE INTERESA TODO ELLO, TU ERES UNA DE LAS PERSONAS PARA LAS QUE HEMOS CONSTRUIDO MEGAGAMES.



¡DESCUBRE EL PODER DE LA TARJETA MEGAGAMES!

NOMBRE ....

PRIMER APELLIDO .... SEGUNDO APELLIDO ....

DOMICILIO ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA ....

CODIGO POSTAL .... TELEFONO ....

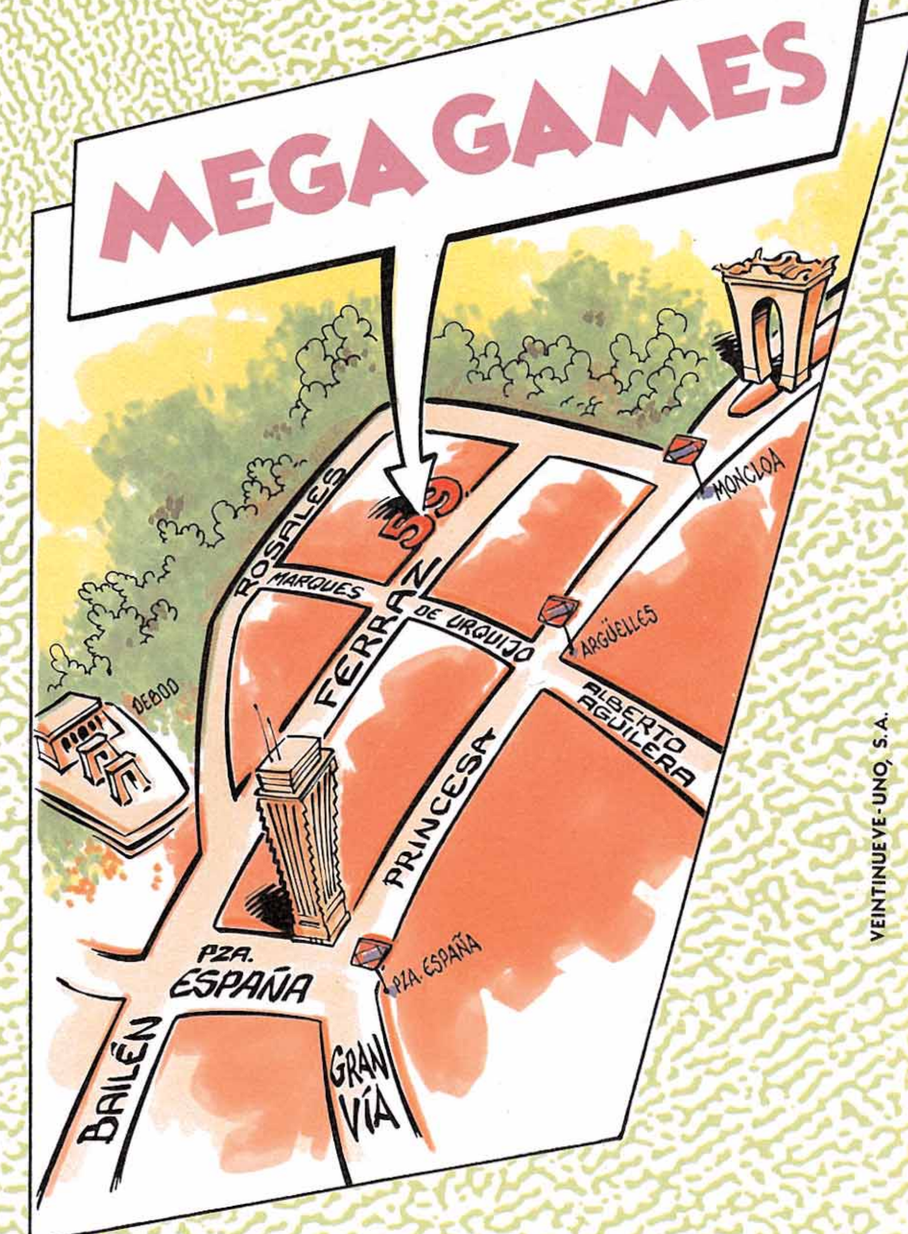
FECHA DE NACIMIENTO ....../....../...... PROFESION ....

ORDENADOR: (Pon una cruz en la casilla correspondiente a tu ordenador) MM–10/88

SPECTRUM CASSETTE ☐	AMSTRAD CASSETTE ☐	COMMODORE 64/128 CASSETTE ☐
SPECTRUM DISCO ☐	AMSTRAD CPC DISCO ☐	COMMODORE 64/128 DISCO ☐
MSX/MSX 2 CASSETTE ☐	COMMODORE AMIGA ☐	AMSTRAD PCW ☐
MSX/MSX 2 DISCO ☐	ATARI ST ☐	AMSTRAD PC ☐

PC (OTRAS MARCAS) ☐ AÑO DE ADQUISICION DEL ORDENADOR: ....

RECORTA O FOTOCOPIA ESTE CUPON Y ENVIALO A: MEGAGAMES. C/ FERRAZ, 59. 28008. MADRID



VEINTINUEVE-UNO, S.A.

C/ FERRAZ, 59. 28008 MADRID - TLF: 449 78 63

HUMPHREY

«Buenas noches señores teleláserespectadores de la trigésimo sexta cadena de Laservisión Nacional de las Galaxias Unidas. A continuación nos disponemos a conectar con la lejana constelación de Jolibud, donde se encuentra nuestro enviado especial Joaquín Topino para retransmitirnos en directo la 527.ª edición de la entrega de premios que, anualmente, concede la Academia de Artes Cinematográficas de las Galaxias Unidas: adelante Joaquín»

Un lío de película

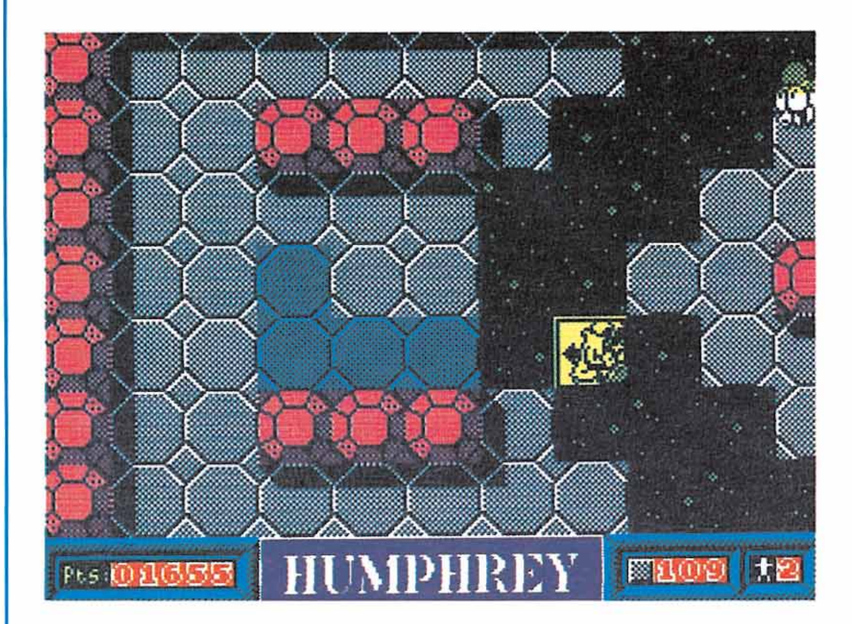


Nos encontramos en la entrada del salón principal de actos, donde dentro de aproximadamente media hora tendrá lugar la entrega de las preciadas estatuillas. Los alrededores del pabellón se encuentran totalmente abarrotados de gente que ha venido hasta aquí, procedente de todos los puntos del universo, para ver a sus estrellas favoritas. En estos momentos comienzan a aparecer las primeras personalidades del mundo del espectáculo, aunque hasta el momento, todavía no se ha presentado ninguna de las grandes estrellas. En especial, todo el mundo espera con ansiedad la llegada del máximo candidato al premio al mejor actor, Humphrey, quien sin duda será la gran estrella de la noche. El ambiente está realmente caldeado, el griterío de multitud hace inaudibles las palabras de presentador que comenta la entrada de los famosos, las pancartas, fotos y carteles alusivos al ídolo se cuentan por millares. Esta increíble concentración humana ha desbordado totalmente las previsiones de la organización y está poniendo en más de un aprieto a los servicios de seguridad. A todo esto se une el espectacular montaje que se ha realizado aquí a la entrada de este salón de actos: un increíble equipo de luces y lasers capaces de crear los efectos más sorprendentes que se puedan imaginar, unidos a un equipo de sonido de varios cientos de miles de Watios se ponen en funcionamiento cada vez que llega un nuevo astro de la pantalla grande... es un despliegue de medios sin precedentes. (...)»

«(...). Cuando ya han hecho su entrada en el pabellón la mayoría de los invitados y cuando apenas restan diez minutos para que dé comienzo la ceremonia, Humphrey todavía no ha aparecido. La multitud comienza a ponerse muy nerviosa, los desmayos se suceden uno tras otro, producidos en parte por la emoción y en parte por el cansancio acumulado y la elevada temperatura que se registra en estos momentos. Los servicios de seguridad... ¡UN MOMENTO!.. acaba de aparecer una nueva y flamante limusina espacial... PUEDE SER ÉL... en el momento de parar el coche se ha producido un silencio sepulcral, los cristales del coche son oscuros y nadie sabe quién viene dentro, la multitud se encuentra expectante... el chófer se apea y abre la puerta trasera del vehículo, todavía no vemos bien quién es... ¡¡SÍ, ES ÉL!! ataviado con su habitual gabardina y su sombrero estilo gángster.

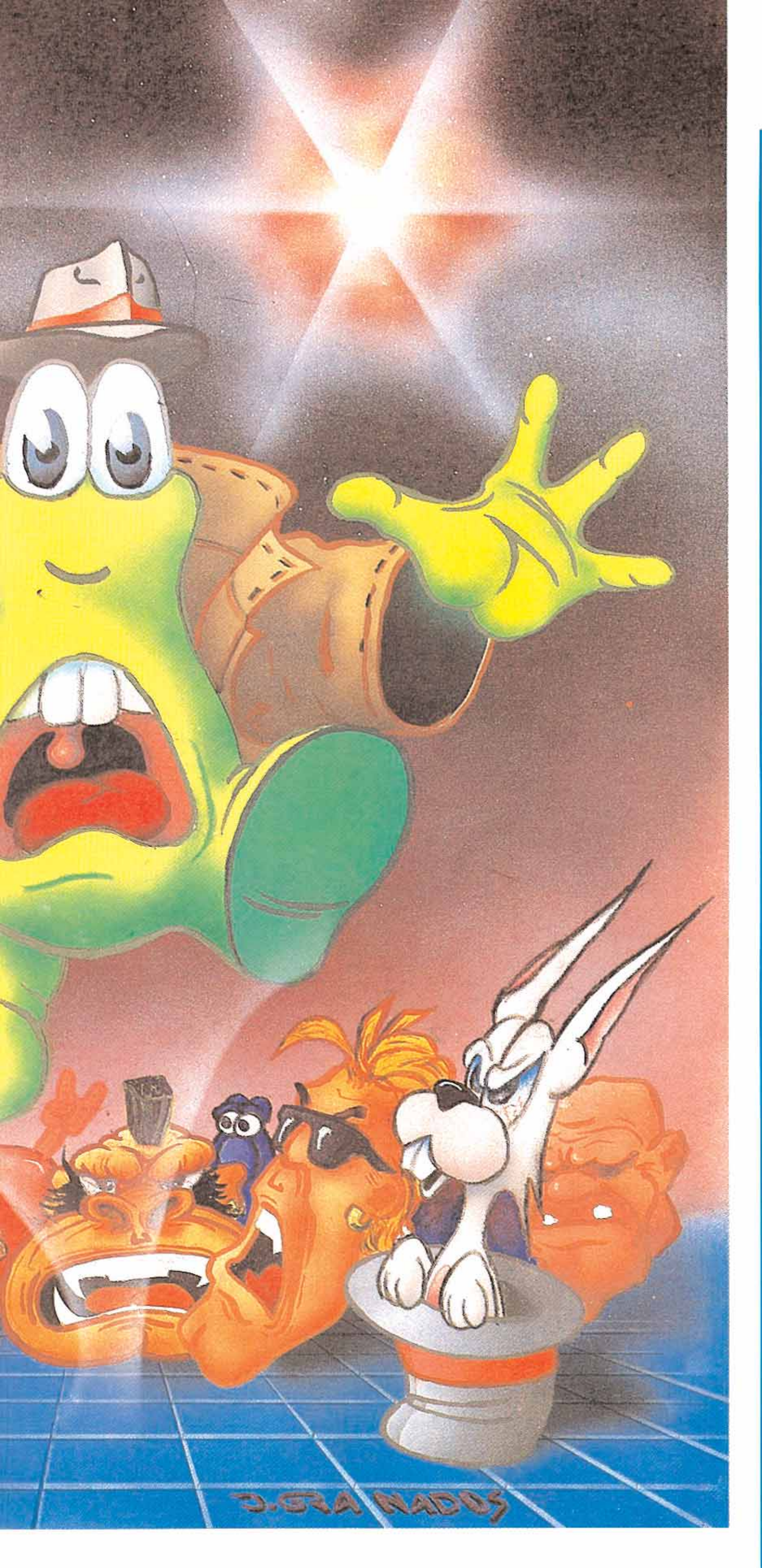
La multitud ha estallado en un unánime grito de emoción, el ruido es ensordecedor, el juego de luces y sonido desarrolla su máxima potencia. Humphrey en un amable gesto saluda a todos los presentes que se encuentran totalmente hipnotizados. Todo el mundo quiere verle, todo el mundo quiere tocarle. La gran masa comienza a hacer presión contra la barrera de agentes de los cuerpos de seguridad que no creemos que puedan aguantar mucho tiempo. Humphrey es alertado del inminente peligro por sus guardaespaldas personales, y éste comienza una desesperada carrera por alcanzar el interior del pabellón... pero... es demasiado tarde, la avalancha de gente ha conseguido romper el cordón policial y le cierra la entrada al salón principal... no queda salida posible. Su guardia personal intenta protegerle pero sucumbe rápidamente ante la riada humana que se le viene encima... esto puede acabar en tragedia... la multitud está enloquecida. En estos momentos ya hemos perdido de vista a Humphrey que ha sido materialmente sepultado... Cientos de coches policía y ambulancias hacen aparición en estos momentos en la escena y comienza a desalojar a los presentes, pero no es tarea fácil. (...)»

«(...). Dos horas después de que tuviesen lugar los lamentables hechos, Humphrey ha podido ser rescatado y está siendo transportado en estos momentos en una ambulancia hacia el hospital. Según testigos presenciales, Humphrey se encontraba totalmente magullado y de su habitual vestimenta apenas le restaba un trocito de tela para taparse mínimamente. Sin embargo, según los agentes que le rescataron, Humphrey no respondía a su nombre y se encon-



Un mal paso en la baldosa móvil puede hacer a Humprhey caer al vacío.

● Cuando Humphrey consiga apoderarse de un vaso y una botella podrá comerse a sus enemigos, pero es más aconsejable dedicarse a pintar las baldosas.



● En algunas ocasiones la paciencia será el mejor arma de Humphrey; si espera a que los enemigos abandonen una zona la dificultad será menor.

traba subido a un poste de la luz imitando el canto de los pajaritos. Cuando estos agentes intentaron ayudarle a bajar se lanzó al vacío gritando que quería volar. Por suerte pudo ser salvado antes de impactar con el asfalto y fue conducido a la ambulancia con evidentes síntomas de enajenación mental y crisis nerviosa de pronóstico grave, por lo que fue inmediatamente conducido a un hospital psiquiátrico... sin duda ha sido un duro golpe para él.»

Días después del trágico suceso Humphrey se encontraba parcialmente recuperado, por lo que fue dado de alta en el hospital y le fue recomendado el más absoluto reposo. Humphrey decidió trasladarse a un apartado lugar de la galaxia donde se hizo construir una nueva mansión para pasar una larga temporada en completa tranquilidad. No obstante, sus incansables fans dieron con la localización del lugar de reposo y se presentaron allí. Algunos de ellos consiguieron introducirse en el interior de la casa en un descuido de los vigilantes con el consiguiente peligro para la integridad mental del artista si alguno de ellos lograba localizarle.

Además, debido a las prisas del traslado la casa estaba muy mal terminada y la decoración era una auténtica chapuza. Teniendo en cuenta el estado mental de Humphrey, la irregularidad en la combinación de colores podía producir nuevos trastornos en su delicado cerebro, por lo que decidió redecorar nuevamente la casa pintando las habitaciones una por una.

Ahora tú tienes la oportunidad de ayudar a Humphrey a conseguir la estabilidad mental.

El juego

El juego consta de cuarenta fases, cada una representa una habitación, que deberás completar pintando todas las baldosas una a una.

A continuación te damos algunos consejos para poder llegar al final del juego sin demasiados problemas:

● En primer lugar, es importante ser sistemático a la hora de pintar las baldosas, es decir, conviene ir completando las fases por zonas, de manera que no haya que dar demasiadas vueltas para acabar una fase.

● También es conveniente mantenerse lo más alejado posible de tus perseguidores durante el mayor tiempo posible. Esto disminuirá el riesgo de choque al mínimo. Esto también implica tener paciencia, por ejemplo, si el lugar al que quieres ir está muy poblado de perseguidores conviene esperar sin hacer nada a que se alejen.

● Para esquivar a tus perseguidores te será necesario saltarlos por encima. Es aconsejable hacerlo siempre en dirección contraria a la que ellos vienen, ya que ellos nunca toman la dirección contraria a la que llevan a menos que les sea imposible hacer otra cosa, aunque esto suponga dirigirse a zonas ya pintadas.

● Es muy recomendable alejarse mucho de las moscas para que en el caso de tener que saltar a un perseguidor no te encuentres con una mosca encima.

● Para llegar a nuevas zonas es preciso analizar todos los recorridos posibles.

● Ayudado por su potente salto Humphrey puede esquivar a sus enemigos.

● El juego consta de cuarenta fases. Para completarlas es preciso pintar todas las baldosas.

● Cuando te acerques a los bordes deja que la pantalla «scrole» para poder ver lo que hay detrás. Ya que puedes encontrarte con sorpresas desagradables.

● Cuando viajes en una baldosa móvil intenta centrarte siempre encima de esta. Así evitarás caer al vacío, pero además conseguirás que al llegar a nuevas zonas lo hagas seguro. Los perseguidores nunca entran en este tipo de baldosas.

● Analiza bien todos los recorridos posibles para llegar a nuevas zonas. Siempre hay un camino posible, aunque a veces es necesario dar vueltas para llegar.

● Cuando consigas hacerte con un vaso y una botella podrás comerte a tus enemigos, pero es más aconsejable dedicarse a pintar las baldosas que te queden aprovechando que durante un tiempo no te molestarán tus fans.

● Los distintos enemigos tienen comportamientos diferentes, por lo que algunos son más peligrosos que otros en particular, hay algunos que te siguen y además aceleran cuando te ven. Intenta no ponerte en linea recta con ellos, o intenta encerrarles en un sitio en el que para llegar hasta ti deban moverse primero en dirección contraria, por lo que no saldrán, ya que siempre tienden a ir hacia tu posición.

● El salto tiene además otra particularidad, y es que su duración depende del tiempo que tengas pulsada la tecla o botón de salto. No es necesario realizar siempre el salto de máxima longitud, aunque la mayoría de las veces sí. En especial existe un paso en la pantalla doce en el que es necesario saltar menos del máximo. Es un paso con baldosas electrificadas que se apagan con un OFF, y están separadas entre sí por un hueco. En este paso es necesaria mucha velocidad ya que las baldosas se ponen muy pronto en funcionamiento. Esta velocidad sólo se consigue saltando la distancia necesaria.

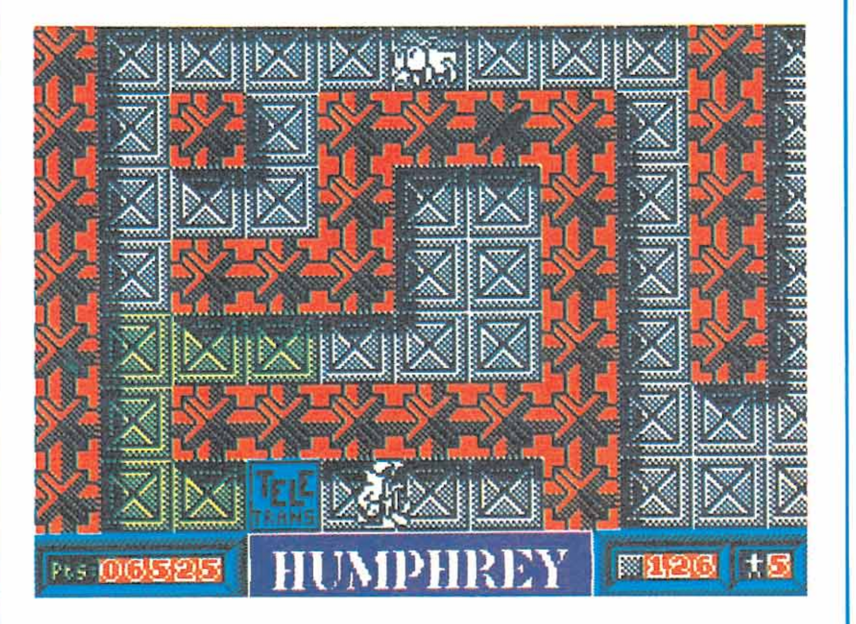
● Para acabar varias fases es necesario utilizar los TELE TRANS para acceder a nuevas zonas.

● En muchas fases suele haber al final del todo un número pequeño de baldosas, que deben ser pintadas cuando ya queden sólo estas, ya que sólo se pueden llegar hasta ellas saltando en marcha de una baldosa móvil, por lo que no hay camino de vuelta.

● Existen algunos pasos en algunas pantallas que merecen ser comentados:

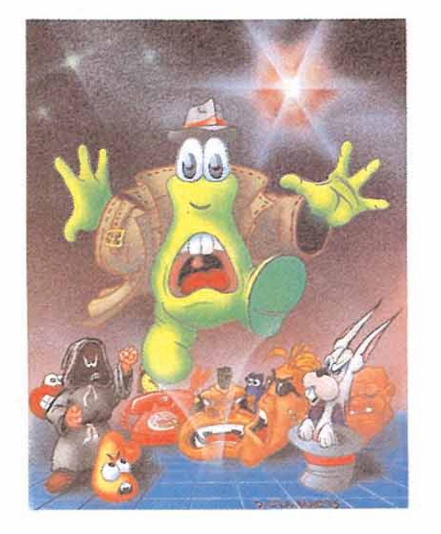
● En la pantalla 10 y en la 40 sales directamente encima de un NO PISAR, por lo que conviene pintar antes el resto de la fase y volver luego a la primera pantalla para acabar.

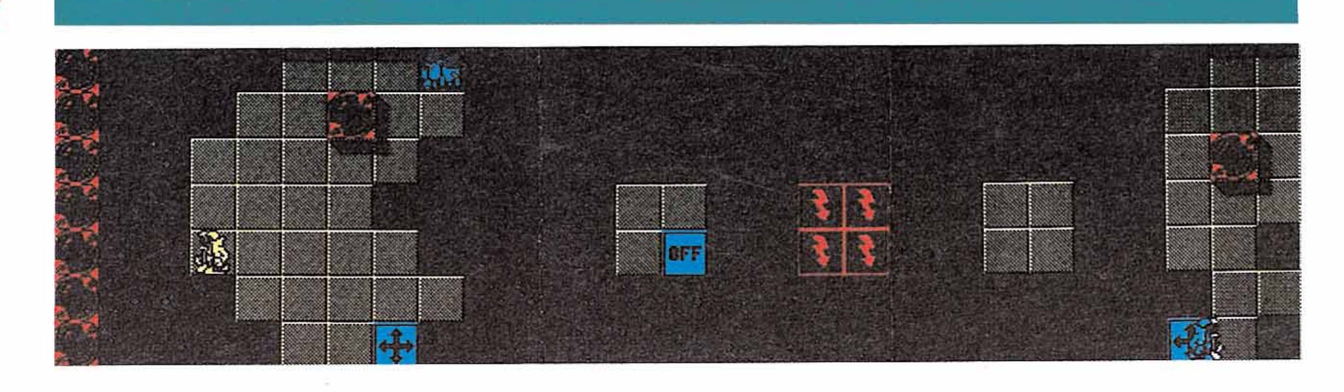
● En la pantalla 21 hay una zona con gran cantidad de bal- ▶

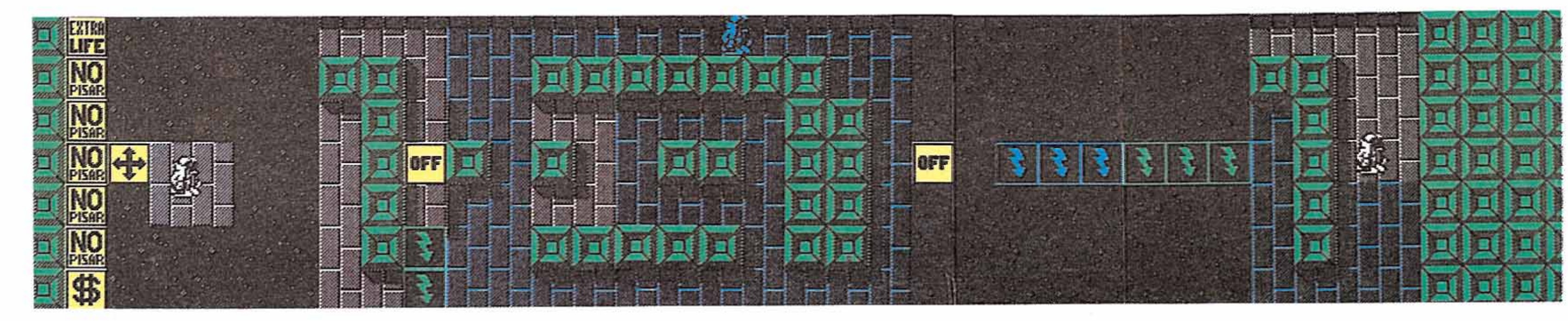


Encontrarás varias clases de enemigos con comportamientos diferentes.

HUMPHREY







● En algunas fases el acceso a nuevas zonas sólo puede hacerse empleando los teletrans lo que dificulta nuestro objetivo.

MSX

```
10 CLS:D=64777!
20 READ A:IF A=-1 THEN 50
30 POKE D,A:D=D+1:GOTO 20
50 FOR X=1 TO 3:READ A$,A:PRINT A$;" (s/n)":INPUT C$:C$=LEFT$(C$,1)
60 IF C$="n" OR C$="N" THEN POKE A,0:POKE A+1,0:POKE A+2,0
70 NEXT X
72 PRINT "fase: (0-39)":INPUT J:POKE 64868!,J
75 CLS
80 PRINT "introduce cinta original"
90 PRINT "y pulsa tecla"
100 IF INKEY$="" THEN 100
200 SCREEN 2,2:COLOR5,5,1:CLS
210 CLEAR 1,34299!
220 BLOAD"cas:humphr
230 BLOAD"cas:todo
240 DEFUSR=64777!:A=USR(0)
1000 DATA 243,49,48,242,205,29,134,33,160,140,17,0,0,1,0,64,205,92,0,205,255,133
,205,225,0
1010 DATA 33,0,64,1,144,162,197,229,205,228,0,225,119,35,193,11,120,177,32,242,2
05,231,0
1020 DATA 62,24,50,127,87,50,245,94,62,195,50,39,111,62,205,50,27,122,62,156,50,
28,122,62,214,50,29,122,33,99,253,17,156,214,1,12,0,237,176,195,191,135,62,0,254
,40,56,1,175,50,159,125,175,201,-1
1030 DATA inmune enemigos,64827
1040 DATA inmune moscas,64830
1060 DATA inmune electricidad,64835
```

No tiene ninguna particularidad. Debe correrse con la instrucción RUN.

SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 LOAD "" CODE 65400
  20 FOR x= 1 TO 3: READ a$,d
  30 PRINT a$;" (S/N)?"
  40 DIM r$(1): INPUT r$
  50 IF r$="n" OR r$="N" THEN PO
KE d,0: POKE d+1,0: POKE d+2,0
  60 NEXT x
  70 INPUT "fase: (0-39)?",d: PO
KE 65481,d
  80 CLS : PRINT "introduce la c
inta original"
  90 RANDOMIZE USR 65400
 100 DATA "inmune enemigos",6543
2
 110 DATA "inmune moscas",65435
 120 DATA "inmune electricidad",
65440
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	31FEFF3EFF37DD210038	1240
2	11ECBFCD560500000021	773
3	78F71178FF0178BFEDB8	1492
4	3E1832296B32EC713EC3	940
5	324F8600002101020000	299
6	003ECD32767A3E9C3277	944
7	7A3ED632787A21C8FF11	1195
8	9CD6010C00EDB0C35C5E	1177
9	3E00FE283801AF32E77D	994
10	AFC90000000000000000	376

DUMP: 400.000 N.º BYTES: 92

Para utilizar este cargador introduce la cinta original y escribe MERGE ''. Cuando cargue un programa el ordenador hará NEW. Para el cassete y pon la cinta en donde hayas grabado el cargador, córrelo y sigue sus intrucciones.

AMSTRAD

```
1 FOR x=1600 TO 1988:POKE (x-1000),PEEK
(x):NEXT x:PRINT"pulsa play":CALL 600
10 MODE 0:FOR x=0 TO 15:READ a:INK x,a,a
: NEXT
15 PRINT "mete cinta original"
20 OPENOUT"t":MEMORY 1598:CLOSEOUT:LOAD"
!11",1600:POKE 1743,167
25 PRINT "para el cassete"
30 FOR x=1935 TO 1988:READ a:POKE x,a:NE
XT
40 FOR x=1 TO 3:READ a$:PRINT a$;" (s/n)
";:INPUT s$
50 READ j:IF s$="n" OR s$="N" THEN POKE
j,0:POKE j+1,0:POKE j+2,0
60 NEXT x
70 PRINT "fase: (0-39)";:INPUT j:POKE 19
78,j
80 GOTO 1
110 DATA 0,13,24,21,9,10,20,3,11,1,17,26
,8,16,6,15
115 DATA 62,205,50,206,30,62,44,50,207,3
0,62,61,50,208,30
120 DATA 62,24,50,150,14,50,245,21,62,19
5,50,39,44,33,209,3,17,20,65,1,12,0,237,
176,195,232,3,62,0,254,40,56,1,175,50,71
,30,175,201
130 DATA "inmune bichos",1952
140 DATA "inmune moscas",1955
150 DATA "inmune electr.",1960
```

El programa cargador se debe ejecutar utilizando la instrucción GOTO 10 y no RUN.

dosas electrificadas, pero también hay muchos OFF. Intenta pisar uno de estos últimos regularmente para que no se enciendan las baldosas electrificadas.

● La pantalla 34 es totalmente lisa y hay muchos intrusos, olvídate en esta pantalla de ser sistemático y alejarte al máximo de los bichos.

● En la pantalla 36 es necesario pintar al final el principio de la pantalla ya que para llegar al final es necesario pisar un NO PISAR, que a la vuelta se puede evitar.

● Para pintar una baldosa no es necesario entrar completamente en esta, basta con tocarla y salir de nuevo. Además se pueden pintar baldosas de dos en dos caminando por el medio de estas.

Si a pesar de todas estas recomendaciones te sigue resultando difícil llegar al final puedes recurrir a otros sistemas no menos divertidos, por ejemplo utilizar una opción que el mismo juego lleva escondida: Si en el transcurso de una partida pulsas simultáneamente las teclas "E", "A", "S", "Y" conseguirás vidas infinitas.

Los Cargadores

Si aún así no puedes con él, todavía puedes usar nuestros cargadores de pokes que te ofrecerán las siguientes oportunidades:

● Inmunidad frente a tus perseguidores.

● Inmunidad frente a las moscas.

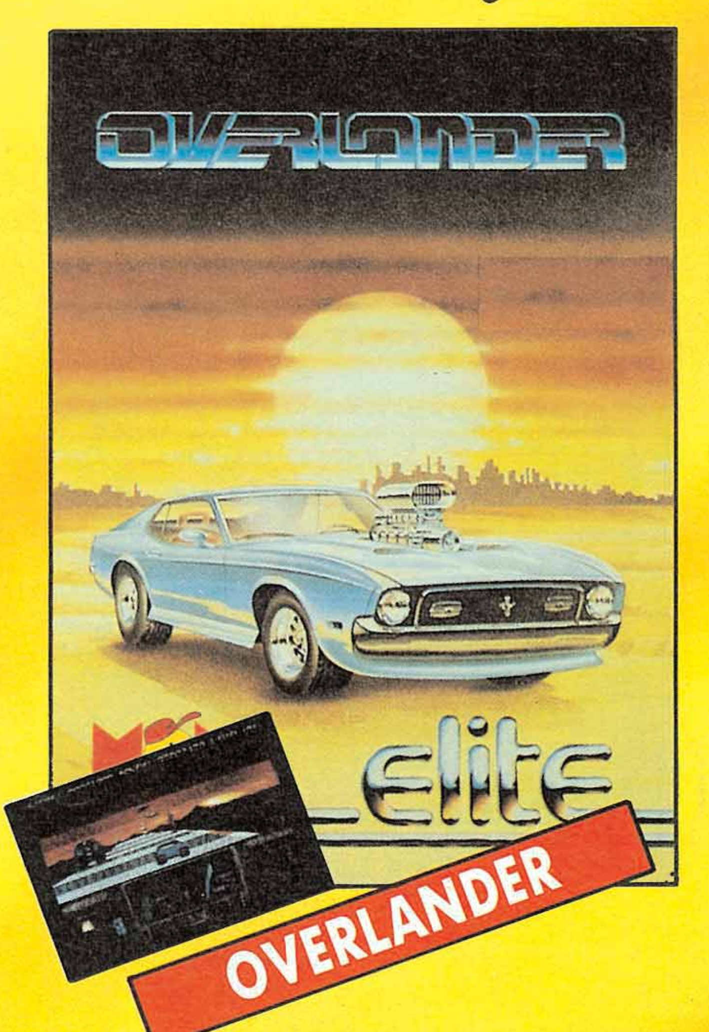
● Inmunidad a las baldosas electrificadas.

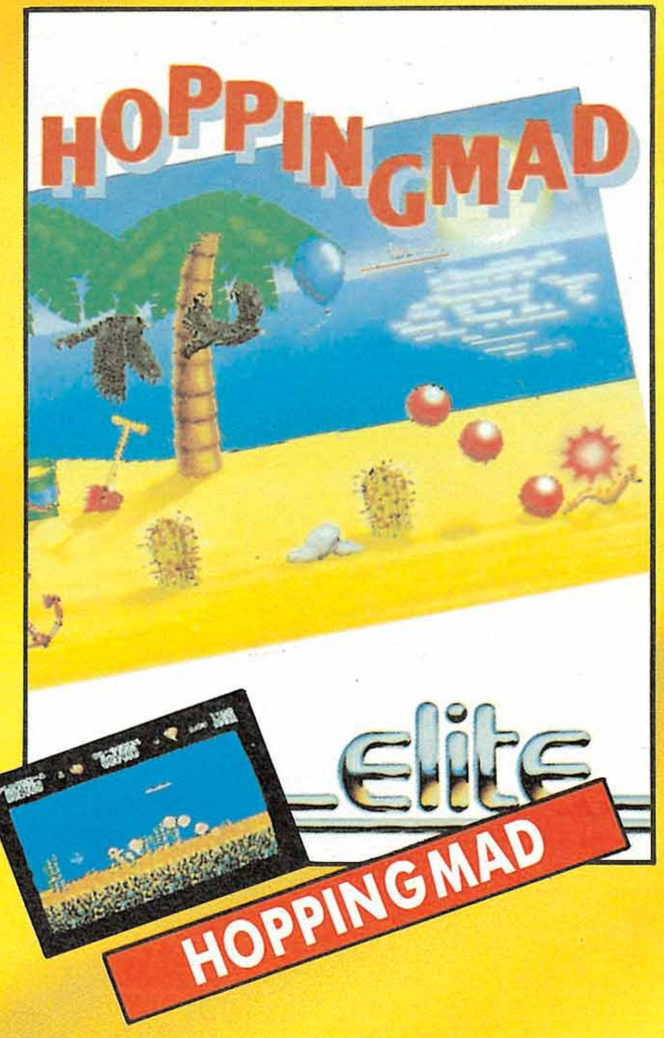
● Empezar en la fase que quieras.

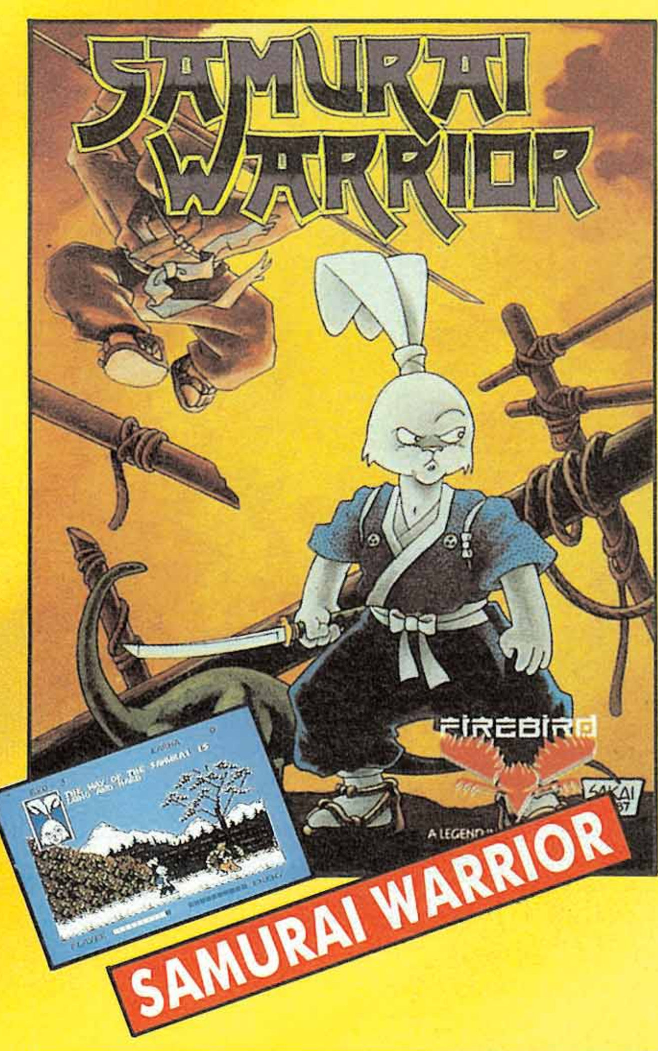
Para utilizar estos cargadores deberás copiarlos en tu ordenador, grabarlos en una cinta virgen y cada vez que quieras usarlos cargarlos y correrlos antes que la cinta original. ■



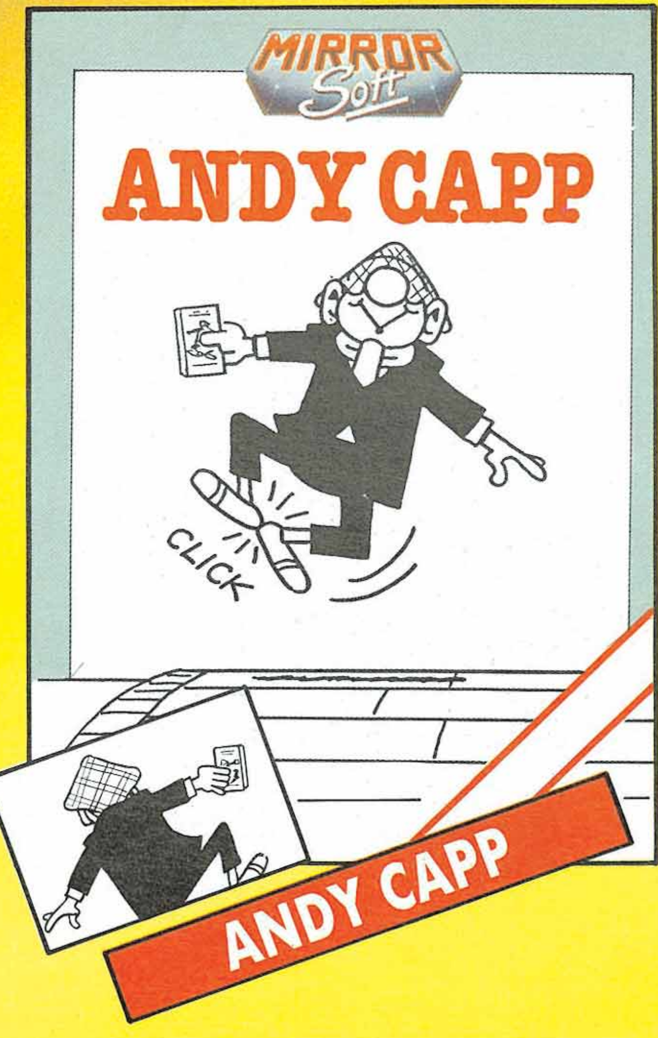
conecta con la aventura

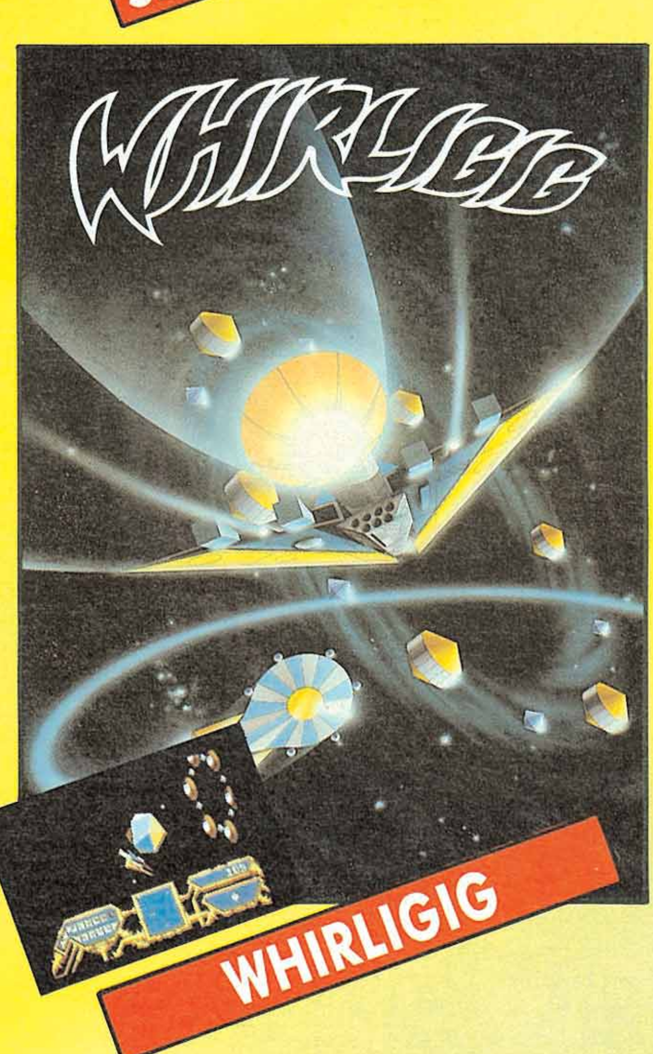














DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

MCM
C/. SERRANO, 240
28016 MADRID
TELEF. (91) 314 18 04

DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1, A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

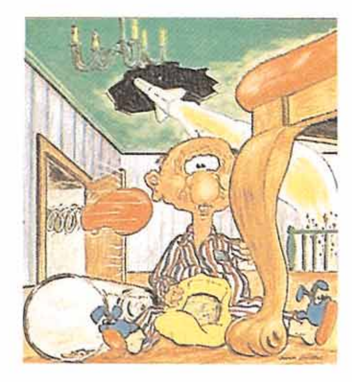
DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
32208 GIJON
TELF. (985) 15 13 13

S.O.S.WARE

Héroes del aire
Amstrad

1. En el juego Rambo, cuando recojo a los prisioneros ¿qué debo hacer?



2. ¿Qué tengo que hacer en el Pijamarama?
3. En el Airwolf, cuando llego a la pantalla n.º 4 puedo elegir dos caminos ¿Cuál escojo?



4. ¿Cuál es mi misión en el juego Skyfox?

Alberto Olmedo (Madrid)

1. *Un vez que has liberado a todos los prisioneros debes subir al helicóptero y huir hacia arriba, esquivando al helicóptero ruso que intentará evitar que llegues a la base.*
2. *Carecemos de espacio para exponer todas y cada una de las acciones que debes realizar para completar este juego, pero a grandes rasgos la misión consiste en despertar a Wally de su pesadilla, usando correctamente todos los objetos que encuentres.*
3. *Cuando hayas llegado a esta pantalla debes seguir por el camino de arriba y llegarás a otra pantalla con dos salidas posibles, una hacia arriba y otra hacia abajo, de nuevo debemos elegir la abertura superior pues esta nos llevará a uno de los cubos que debemos destruir.*
4. *En el juego Skyfox puedes elegir la misión al principio de la partida, el programa nos ofrece un menú que permite elegir enfrentarnos a enemigos terrestres, aéreos o a una gigantesca nave nodriza, elijamos la que elijamos, nuestra misión es destruir a nuestros enemigos.*

Auf Wiedersehen Monty
MSX

1. ¿Cuál es el código de acceso a la 2ª parte de Freddy Hardest?
2. ¿Habeis publicado el mapa y el cargador del Auf Wiedersehen Monty?
3. En el juego Uchi Mata, cuando lo cargo me aparece «Type Mirmach in 3» y no carga. ¿Qué puede ocurrir?

Cristina Tung (Bilbao)

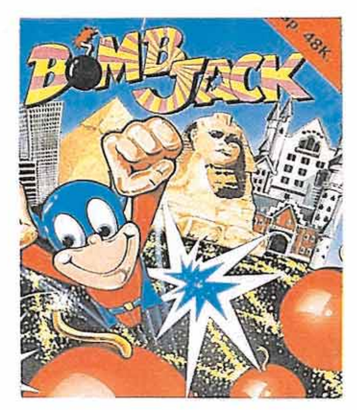
1. *El código de acceso a la segunda parte del Freddy Hardest es el 897653.*



2. *El mapa y el cargador del Auf Wiedersehen Monty aparecieron en el Micromanía número 25 de la primera época.*
3. *El error del Uchi Mata es debido a alguna orden a Basic que tiene una letra cambiada. Lamentamos no poder aclarar más este tema porque no nos has incluido en tu carta la línea concreta que te da el error.*

Bomb Jack
Commodore

1) ¿Me podéis dar algún poke para el Bomb Jack?



2) Habéis publicado el cargador del Green Beret?

Manuel Pérez Fuentes (Orense)

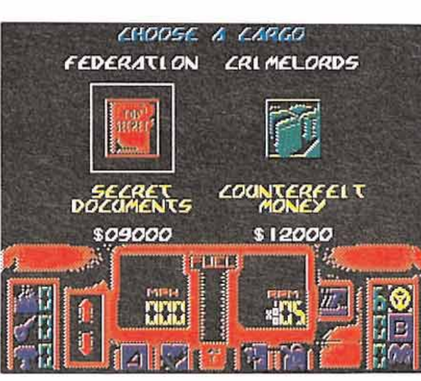
1) *Juega la partida normalmente. Cuanto te maten y aparezca el mensaje «GAME OVER» resetea el ordenador, teclea «SYS 2243», y pulsa la tecla «RETURN». Empezarás en la pantalla donde te mataron.*
2) *El cargador del Green Beret salió publicado en el número 18.*



Elite ha vuelto a sorprendernos con un programa de difícil clasificación que podría describirse como el simulador de automovilismo con mayor componente arcade jamás publicado, o tal vez como el arcade con mayor componente de simulador aparecido hasta la fecha. Un programa nuevo, genial y divertido, con el increíble realismo de los mejores simuladores y la adicción derivada de un desarrollo frenético y cautivador.

Nos encontramos en el año 2025. El que hace no muchos años fuera un planeta verde y hermoso ahora es un paraje seco y desolado. La superficie de la Tierra se ha vuelto muerta y agrietada, de modo que apenas queda vegetación. El planeta permanece en esta caótica situación desde que a finales del siglo XX la capa de ozono situada en la parte más exterior de la atmósfera fue destruida por las emanaciones de productos químicos desde las gigantescas industrias terrestres.

Los científicos se dieron cuenta de la degeneración de la capa de ozono desde los primeros momentos, pero los gobernantes no les hicieron caso pues estaban mucho más interesados en los beneficios obtenidos a través de sus mortales industrias. El daño causado por la destrucción de la capa fue mínimo al comienzo, pero pronto derivó en un imparable apocalipsis en el que los habitantes de la Tierra, amenazados por la radiación ultravioleta que hasta entonces la capa de ozono se había encargado de filtrar, tuvieron que ocultarse bajo tierra. Grandes ciudades subterráneas nacieron y crecieron lejos de los ahora mortales rayos del sol.



Antes de comenzar a jugar debemos escoger el cargamento que deseamos.



Disponemos inicialmente de seis vidas.

Hoy en día la única comunicación entre estas ciudades subterráneas es la antigua red de carreteras que surcan la superficie, dominadas por grupos de criminales conocidos como los moradores de la superficie. Las únicas personas capaces de recorrer dichas carreteras en estos tiempos de anarquía son los Overlanders. Se trata de un grupo de aventureros que deben ser considerados como una raza aparte, pues se autodefienden en su lucha por la supervivencia. Su única pasión es conducir sus coches especiales, prototipos de antes del desastre modificados para alcanzar grandes velocidades y luchar contra los peligros. Los Overlanders se dedican a transportar mercancías de una ciudad a otra con el único fin de conseguir más dinero para mejorar sus vehículos y dotarles de nuevos dispositivos o mejorar su armamento.

● La única comunicación entre las ciudades subterráneas es la antigua red de carreteras de superficie.

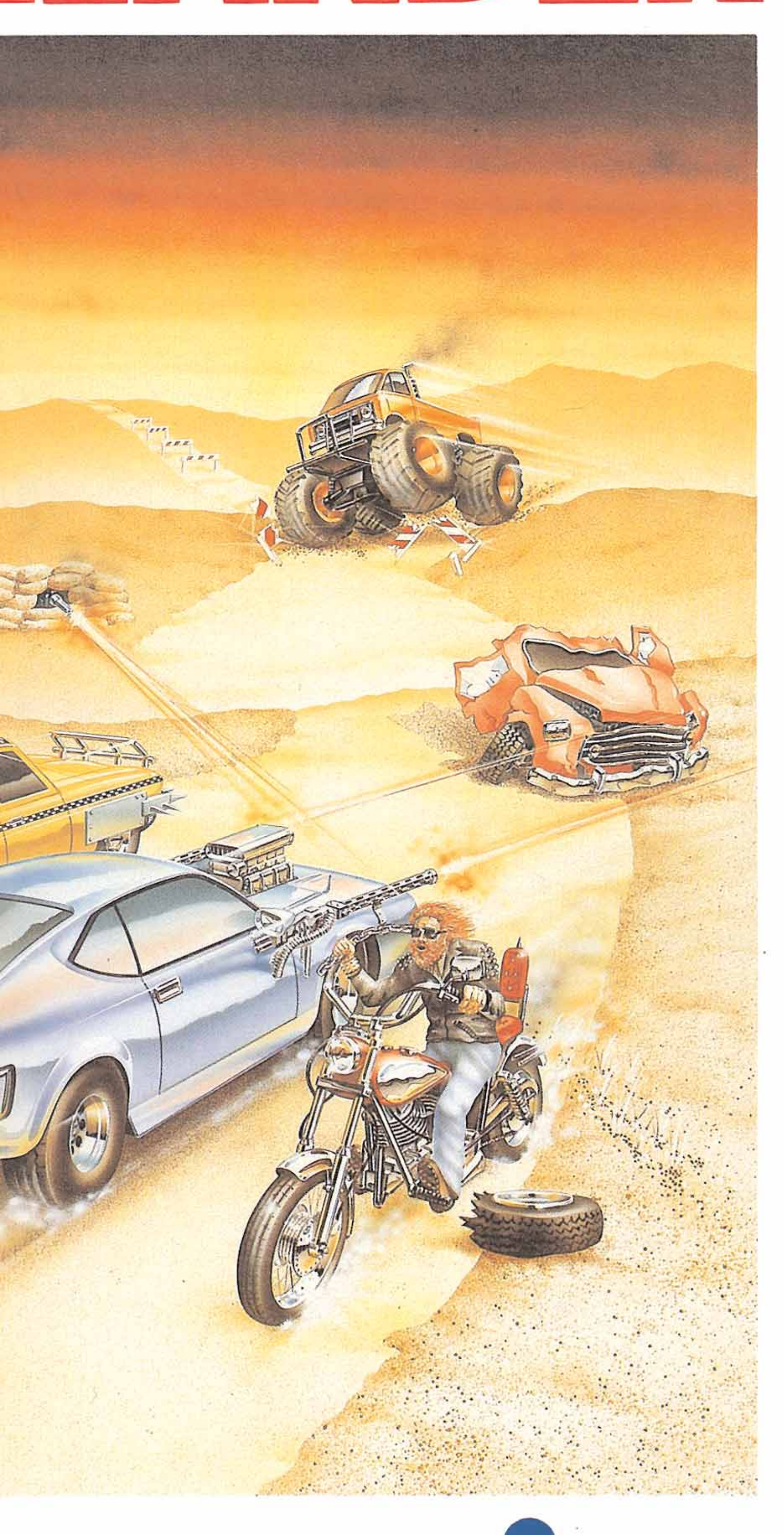
El juego

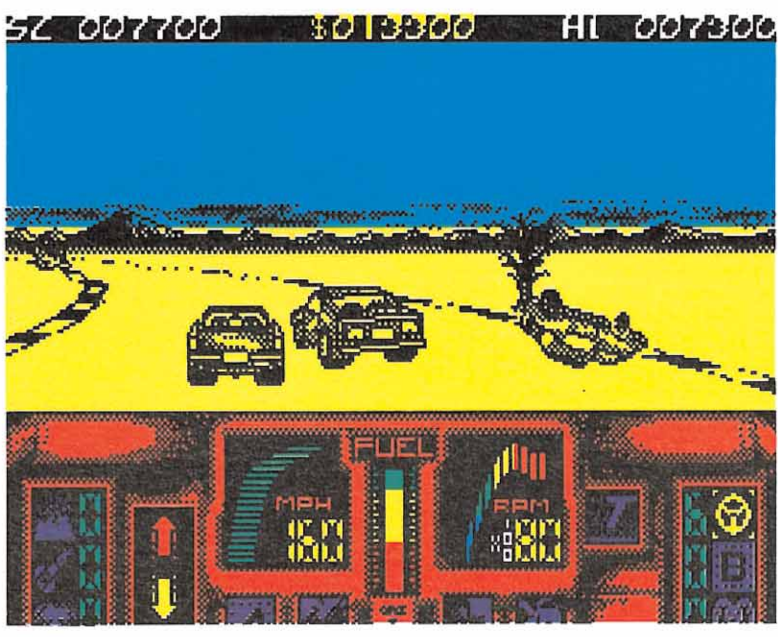
Overlander es un excelente arcade, lleno de acción y violencia, aunque a diferencia de otros programas del género sí tenga un final definido. Nuestra misión es adoptar el papel de uno de esos aventureros del futuro y transportar cinco cargamentos a otras tantas áridas ciudades recorriendo las áridas carreteras llenas de obstáculos y peligros. Para ello el





RLANDER





Cada circuito tiene su propio nombre y un mapeado diferente.

jugador controla un coche especial que, aunque débil al principio, puede ser equipado y mejorado con el dinero que obtengamos al llevar felizmente las mercancías a su destino. El desarrollo del juego sigue aunque sea externamente la mecánica de los simuladores motorizados más clásicos, pero la excelente maniobrabilidad de nuestro vehículo y sus posibilidades a la hora de atacar y destruir a los enemigos le asemejan más a los frenéticos y adictivos arcades.

Nuestro vehículo cuenta con un cañón dotado de munición inagotable, pero puede recurrir a armamento más sofisticado para atacar objetivos especiales. Disponemos inicialmente de seis vidas que perderemos tanto con el contacto de ciertos enemigos o sus disparos, como agotando el depósito de fuel.

● Los Overlanders son una raza cuya única pasión es conducir sus prototipos especiales.

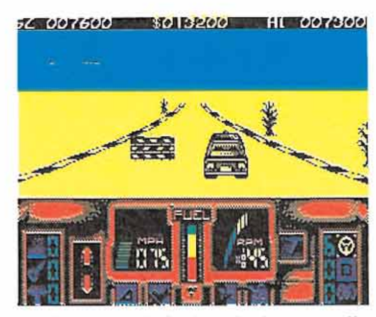
El desarrollo del juego es similar para los cinco circuitos de los que dispone. Antes de comenzar propiamente a jugar deberemos pasar por tres pantallas de selección que tienen las siguientes características:

— En primer lugar debemos escoger el cargamento que deseamos transportar. En cada circuito se nos ofrecen dos cargamentos. El primero, situado a la izquierda de la pantalla de selección, es el sugerido por la Federación mientras que el segundo pertenece a los Crimelords o señores del crimen. Cada cargamento tiene un precio en dólares indicado bajo el artículo y siempre una de las dos ofertas será más alta que la otra. La elección es tuya, pero debes saber que un cargamento más valioso significará que los moradores de la superficie redoblarán sus esfuerzos por interceptarlo. El 50% del valor de la mercancía te será entregado en el acto para hacer frente a los gastos iniciales, y la otra mitad te será abonada cuando consigas llevar la mercancía a su destino. Los cargamentos y sus valores son diferentes para cada circuito como explicaremos más adelante.

— A continuación debemos comprar el fuel necesario para hacer funcionar nuestro vehículo. En este momento ya disponemos de cierta cantidad de dinero (la mitad del precio del cargamento escogido) pero será preciso no derrochar nuestro dinero en combustible pues parte de él será necesario más adelante. Para comprar fuel pulsa la tecla de arriba hasta que el indicador correspondiente, situado en el centro del panel, alcance la altura deseada. Nunca llenes el depósito hasta el tope pues no será necesario. El precio de cada unidad de fuel varía también con cada circuito, pues es de 100 dólares para el primero y se irá incrementando en otros 100 para cada circuito posterior.



La primera de las bandas se llama "The crawlwers".



En la parte inferior de la pantalla aparecen los marcadores.

Nuestro vehículo cuenta con un cañón dotado de munición inagotable.

— La última pantalla de selección hace referencia a la selección de armamento y dispositivos adicionales. Cada objeto tiene un valor variable, por lo que solamente podrás adquirir los elementos cuyo precio sea inferior a la cantidad de dinero restante. Al avanzar en el juego las recompensas por los cargamentos irán aumentando y podrás adquirir armas cada vez más caras y sofisticadas a la vez que incorporas en tu vehículo elementos adicionales que lo harán mucho más efectivo en el viaje. Disponemos inicialmente de seis vidas aunque es posible adquirir nuevos coches si disponemos del dinero suficiente. Más adelante exponemos una relación completa de las armas y dispositivos disponibles con su precio y características.

Una vez cumplimentados estos requisitos pasamos a la acción. Cada recorrido tiene su propio nombre y un mapeado diferente, si bien los problemas de orientación no existen ya que la carretera nunca se bifurca por lo que basta con limitarse a seguirla. El camino no es siempre llano. Existen cuestas y desniveles en los que la sensación de realismo alcanza límites insospechados. Hay gran cantidad de curvas aunque nunca demasiado cerradas y los circuitos, aunque de longitud variable, son relativamente largos. Al final de cada recorrido, generalmente precedido por una larga recta, aparecerá el consabido mensaje de felicitación, momento en el que se te hará entrega de la otra mitad del precio del cargamento. El proceso se repite con los cinco circuitos, momento en el que otro escueto mensaje y una soberbia música de felicitación darán por finalizada la aventura.

Armamento y dispositivos adicionales

Frenos especiales (superbrakes). Cuestan 5.000 dólares y multiplican la respuesta de nuestro vehículo a la hora de frenar con eficacia y rapidez, eliminando la lentitud de frenado y el leve derrape que se produce ▶

cenarios
asfalto

OVERLANDER

cuando no disponemos de ellos. Una vez seleccionados se iluminará su gráfico correspondiente, que es el segundo de los cuatro situados en la parte inferior de la pantalla.

Turbocargador (turbocharger). Su precio es de 1.000 dólares y su función reducir el tiempo necesario para acelerar hasta la máxima velocidad. Su gráfico se encuentra a la derecha del marcador de fuel.

Motor de encendido electrónico (leanburner). Una de las piezas más interesantes. Se trata de un motor de 10.000 dólares que mejora la resistencia y velocidad de nuestra máquina. Su gráfico es el cuarto de los situados en la parte inferior.

Émbolo de percusión (battering-ram). A diferencia de los elementos descritos hasta ahora que bastan con ser adquiridos en una ocasión y permanecen activos durante toda la partida, los émbolos, a 500 dólares cada uno, pueden ser adquiridos en grandes cantidades. Para ello observarás que junto a su gráfico, el más inferior de los tres situados a la derecha del panel, hay un número que aunque parta de cero puede llegar hasta nueve. Los émbolos proporcionan una mejor respuesta del motor y aumentan las revoluciones del mismo y se irán gastando por el uso momento en el que se decrementará el marcador correspondiente.

Blindaje especial (armour plating). Otro elemento de gran utilidad. Cuesta 10.000 dólares y permanece activo durante toda la partida, siendo su función la de proporcionar un chasis de seguridad a nuestro vehículo que le permitirá resistir algunos de los impactos de los enemigos siempre que dichos impactos no sean demasiado directos. Su gráfico es el primero de los cuatro situados en la parte inferior.

Chasis a prueba de balas (bullet-proofing). Al igual que los émbolos pueden ser adquiridos en grandes cantidades y su número quedará reflejado en el segundo de los tres marcadores situados a la derecha del panel. Cada uno cuesta 1.000 dólares y nos protege del impacto de una bala enemiga, momento en el que el marcador se decrementará. Es decir, cada uno de estos elementos nos hace inmune a una bala.

Cuchillas en las ruedas (wheelblades). Cuestan 5.000 dólares y su gráfico es el tercero de los cuatro de la parte inferior. Duran toda la partida y proporcionan unas afiladas hojas en las ruedas que causarán la destrucción de todo enemigo que se atreva a tocar tu coche por cualquiera de los dos laterales.

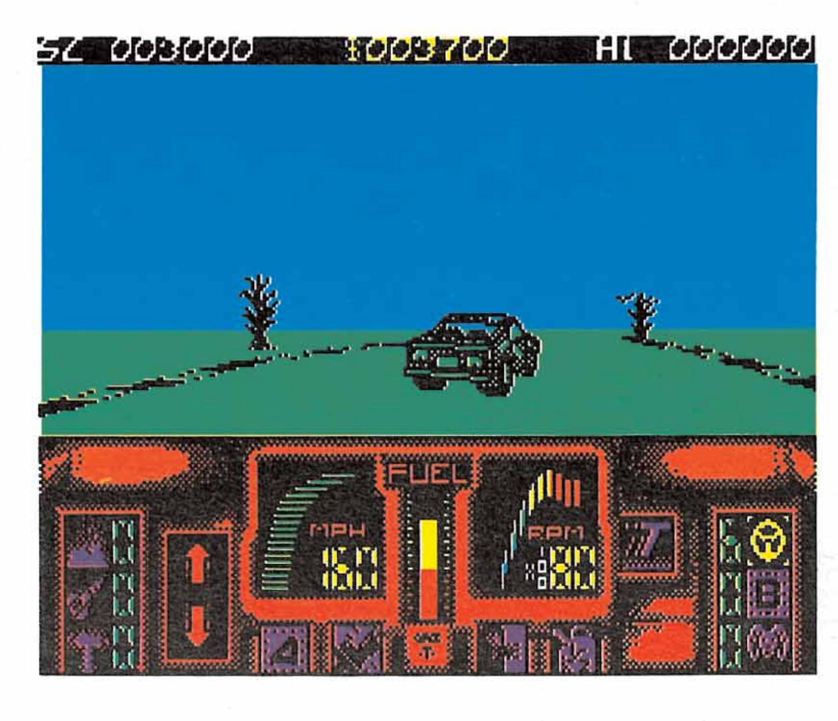
Armamento especial. Disponemos de tres tipos de armas. Los lanzallamas (flamethrower) cuestan 100 dólares y son eficaces contra blancos cercanos. Los misiles tierra-tierra (missiles) cuestan 1.000 dólares y se convierten en eficaces armas de largo alcance contra enemigos especialmente blindados. Las bombas de largo alcance (smart bomb) cuestan 5.000 dólares pero son los elementos más eficaces y mortíferos pues destruyen todo lo que se encuentre en la pantalla, tanto coches enemigos como árboles y obstáculos. Sólo es posible escoger una de las tres armas en cada circuito y podemos comprar cuantas unidades deseemos del arma escogida, siempre que tengamos dinero suficiente, hasta un máximo de nueve unidades. Este armamento especial debe ser reservado para momentos excepcionales y se activa con una tecla especial que podemos elegir a la hora de redefinir el teclado. El armamento especial queda reflejado en el orden expuesto a la izquierda de la pantalla y se vacia al terminar cada recorrido.

Vidas extra (extra life). Podemos comprar nuevos coches hasta un máximo de nueve al precio de 5.000 dólares cada uno. El número de coches restante se observa en el extremo superior derecho del panel.

Los enemigos

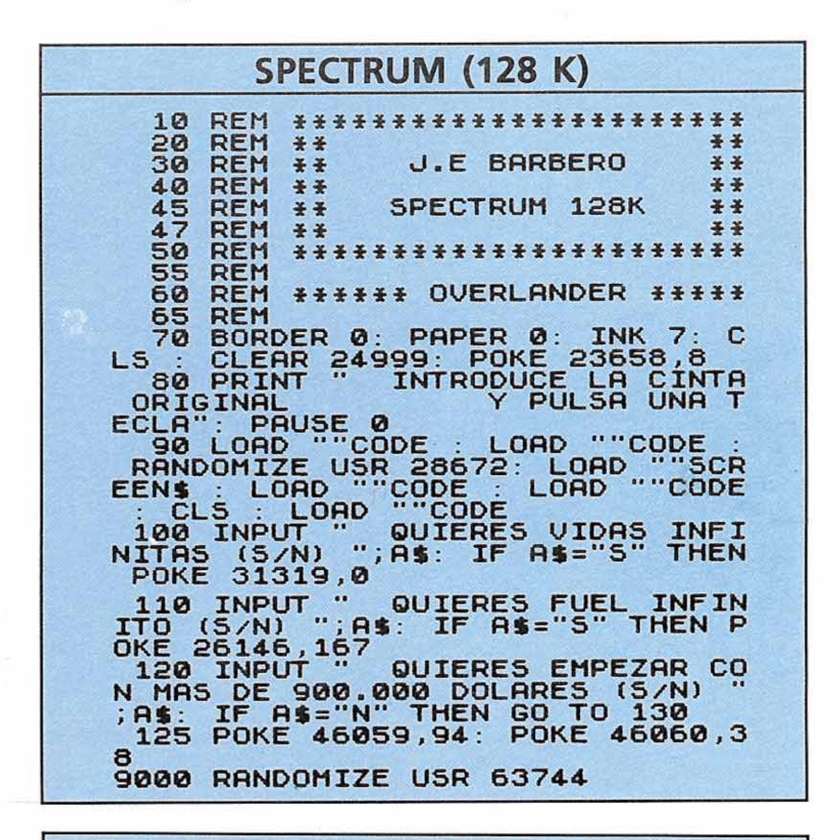
Cuatro son las bandas que dominan las carreteras de la superficie. Cada una de ellas dispone de diferentes tácticas de ataque aunque tengan en común un único objetivo: interceptar y robar el cargamento de todos los temerarios que atraviesen sus dominios.

La primera de las bandas se llaman a sí mismos los Reptiles (the Crawlers). No poseen vehículos pues prefieren viajar a pie. Una de sus especialidades es bloquear determinados tramos de la carretera con coches volcados y vallas de madera. Los coches aparecen siempre en los laterales pero las vallas, que comienzan a hacer presencia en la segunda fase, pueden ser colocadas en cualquier punto y obligarnos a realizar complejas maniobras para esquivarlas. Si disponemos de cuchillas en las ruedas (wheelblades) podremos destruir estos elementos si los golpeamos de refilón. Otros miembros de la banda se parapetan en pequeñas barricadas situadas a ambos lados de la carretera y disparan lateralmente intentando alcanzar a los coches



● Existen cuatro bandas enemigas, con diferentes tácticas de ataque.

● El juego consta de cinco circuitos que debemos recorrer para completar la misión.

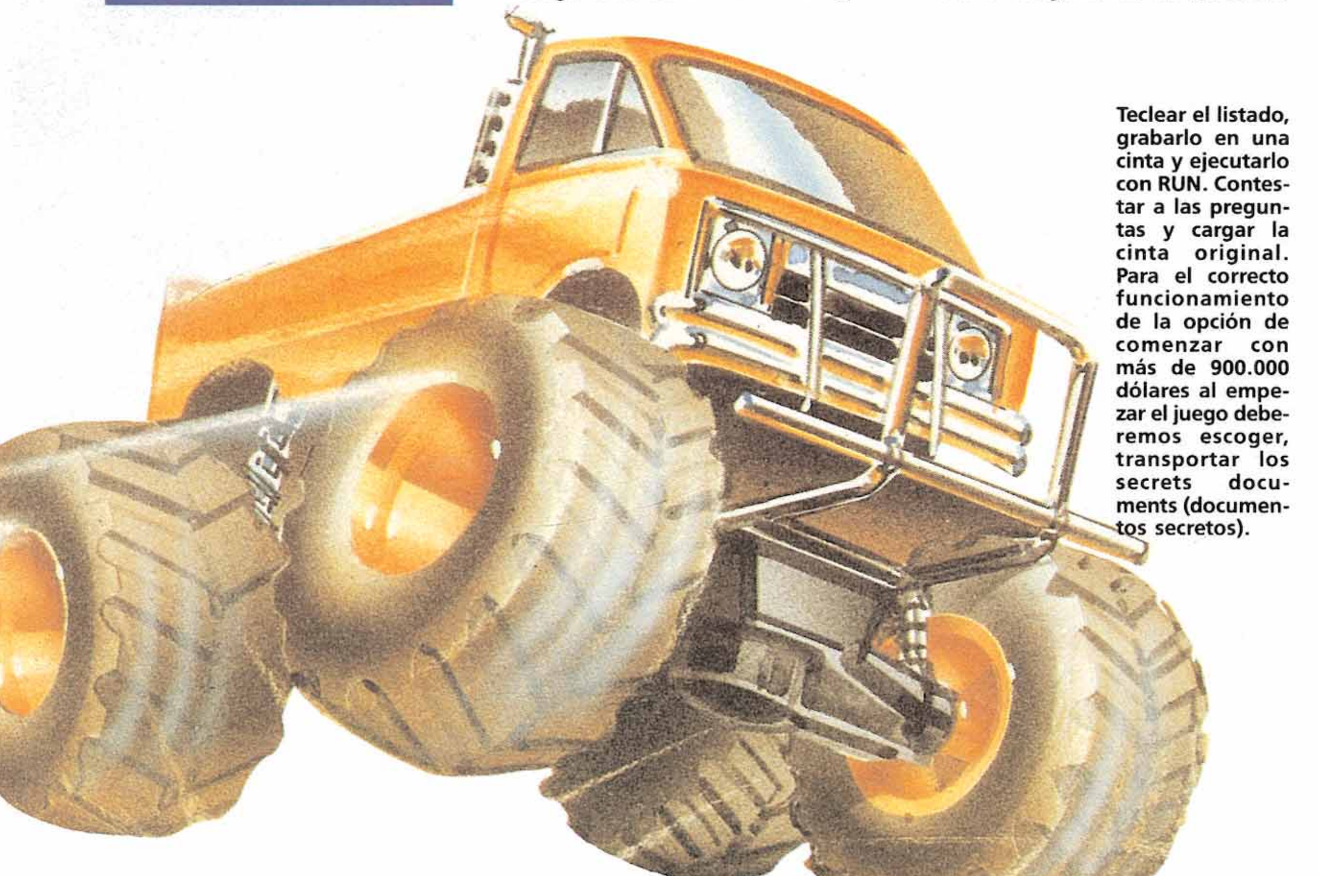


SPECTRUM (128 K)

```
   10 REM ************************
   20 REM **                    **
   30 REM **    J.E BARBERO     **
   40 REM **                    **
   45 REM **   SPECTRUM 128K    **
   47 REM **                    **
   50 REM ************************
   55 REM
   60 REM ****** OVERLANDER *****
   65 REM
   70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
   80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
   90 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE :
 RANDOMIZE USR 28672: LOAD ""SCR
EEN$ : LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
 : CLS : LOAD ""CODE
  100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 31319,0
  110 INPUT "  QUIERES FUEL INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 26146,167
  120 INPUT "  QUIERES EMPEZAR CO
N MAS DE 900.000 DOLARES (S/N) "
;A$: IF A$="N" THEN GO TO 130
  125 POKE 46059,94: POKE 46060,3
8
9000 RANDOMIZE USR 63744
```

SPECTRUM (48 K)

```
   10 REM ************************
   20 REM **                    **
   30 REM **    J.E BARBERO     **
   40 REM **                    **
   45 REM **   SPECTRUM  48K    **
   47 REM **                    **
   50 REM ************************
   55 REM
   60 REM ****** OVERLANDER *****
   65 REM
   70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999: POKE 23658,8
   80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
   90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : LOAD ""CODE : CLS : LOAD ""C
ODE
  100 INPUT "  QUIERES VIDAS INFI
NITAS (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN
 POKE 31313,0
  110 INPUT "  QUIERES FUEL INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="S" THEN P
OKE 26103,167
  120 INPUT "  QUIERES EMPEZAR CO
N MAS DE 900.000 DOLARES (S/N) "
;A$: IF A$="N" THEN GO TO 130
  125 POKE 45803,94: POKE 45804,3
8
9000 RANDOMIZE USR 63488
```



Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original. Para el correcto funcionamiento de la opción de comenzar con más de 900.000 dólares al empezar el juego deberemos escoger, transportar los secrets documents (documentos secretos).



• Las pantallas de selección nos permiten equipar a nuestro bólido.

que viajen por la misma. Ante la imposibilidad de destruir a los tiradores nuestra única alternativa es esquivar sus disparos o llevar chasis a prueba de balas.

Los cerdos de la carretera (Roadhogs) recorren las rutas a bordo de sus vehículos blindados. Estos coches aparecen generalmente detrás de nosotros y, dado que el contacto con ellos no es mortal, su objetivo es empujarnos lateralmente para intentar echarnos fuera de la carretera y hacernos chocar con un obstáculo. No son peligrosos y podemos optar por frenar bruscamente y luego dispararles o recurrir a su misma medicina y empujarles fuera de la carretera. También podremos hacer estragos en sus filas si disponemos de las famosas cuchillas.

Los Kamikazes viajan siempre sobre sus motos todo terreno. Se trata de una secta fanática que mantiene la creencia de que el mayor honor posible es morir en la carretera. Su religión les impide matarse entre ellos pero considera permisible el suicidio intencionado arrojándose contra otros vehículos para sacrificarse al gran dios Harley. Son muy peligrosos pues sus motos están minadas de modo que cualquier choque con ellos provocará la explosión tanto de la moto como del infortunado vehículo con el que chocaron. Estos motoristas generalmente nos adelantan a gran velocidad y son capaces de frenar de improviso o conducir en zig-zag.

Los Offroaders son probablemente los más peligrosos. Viajan en grandes y poderosos vehículos con un hombre armado en la parte trasera que disparará constantemente contra nosotros. Aparecen siempre de frente y reducen la velocidad para mantenernos siempre en su línea de tiro. En fases posteriores sus vehículos están sólidamente blindados y sólo pueden ser destruidos con muchos impactos o bien recurriendo al armamento especial.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador Overlander
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&BF00 TO &BF1E:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF01,0
50 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &BF06,0
60 INPUT"Fuel infinito";a$:IF UPPER$(a$)
="S"THEN POKE &BF0B,&3A
70 INPUT"Dinero infinito";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &BF10,&3E:POKE &BF18,&18
80 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT
90 CALL &BD37:MEMORY &3FFF:MODE 1:LOAD"!
",&A400:POKE &A451,0:POKE &A452,&BF:CALL
 &A400
100 DATA 3E,3D,32,15,1A,3E,3D,32,40,6,3E
,CD,32,D5,5,3E,ED,32,E3,22,32,60,21,3E,3
0,32,E5,22,C3,80,E3
```

Teclear el listado, grabarlo en una cinta y ejecutarlo con RUN. Contestar a las preguntas y cargar la cinta original.

Los circuitos

1) **Devil's straights** (las rectas del diablo). Las ofertas de cargamento son unos documentos secretos recompensados con 9.000 dólares por parte de la Federación, mientras que los Crimelords te ofrecen una partida de dinero falso por la que te abonarán 12.000 dólares.

2) **Snake canyon** (el cañón de la serpiente). La Federación ofrece el transporte de uno de sus oficiales (10.000 dólares) mientras que los Crimelords necesitan tu colaboración para transportar a un oficial secuestrado (16.000 dólares). Durante el recorrido aparecen las primeras vallas de madera.

3) **The darkland** (las tierras oscuras). La Federación ofrece un cargamento de plutonio valorado en 34.000 dólares mientras que los Crimelords desean transportar un cargamento de licor clandestino (moonshine) por el que te abonarán 26.000 dólares.

4) **The gutter** (el canal). Esta vez los cargamentos ofrecidos son una partida de medicinas por parte de la Federación (54.000 dólares) y una carga de material químico ilegal por parte de los Crimelords (60.000). En esta fase aparecen pasajes literalmente infestados de vallas.

5 **The graveyard** (el cementerio). La Federación te encarga nada menos que el transporte de su propio presidente (80.000 dólares) mientras que los Crimelords desean encargarte el transporte de un cargamento de armas robadas (60.000). Abundan los coches volcados en los laterales de la carretera. ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga

S.O.S.WARE

Head Over Heels
Spectrum

Me gustaría saber qué hay que hacer para finalizar este juego.

David Alonso (Vizcaya)



El juego consta de dos personajes. Freddie de la raza Head que es un incansable guerrero con gran agilidad y Eddie, de la raza Heel, rápido viajero. Éstos se encuentran prisioneros en el castillo de Blacktooth. Su misión es liberar al imperio de Blacktooth y volver a su planeta natal, Freedom. Para ello, han de salir con una vida del castillo, ayudándose mutuamente, unas veces irán juntos y otras separados, dependiendo de las habilidades de cada uno de ellos, y encontrar y liberar las cinco coronas que componen el imperio: Egiyptus, Safari, Penitentiary, Book world y Blacktooth. Una vez conseguido el objetivo, Eddie y Freddie tendrán que buscar el teletransporte que les conducirá a su planeta natal, Freedom.

Labyrinth
Commodore

En el juego «Labyrinth» llego a una fase en la que hay muchas puertas, y comienzo a meterme por ellas, pero nunca paso de fase, terminando en un pozo sin salida al capturarme un «bicho» que está por allí

Juan González Sanz (Madrid)

Lo que tienes que hacer es meterte por cada puerta hasta que llegues al pasillo en el que está ese bicho que mencionas; entonces, para salir de fase te tendrás que ir por la segunda puerta empezando por la derecha, teniendo cuidado de no cruzarte con el bicho. Si caes al pozo, éste es una habitación sin aparente salida, pero si te fijas hay una pequeña ranura. Prueba a insertar algo (por ejemplo el ticket del cine).

Pokes
MSX

Me gustaría que me explicaran cómo se introducen los cargadores y pokes para MSX. Por lo general nunca me funcionan y algunas veces el juego no me carga porque he metido el cargador mal y otras veces aparece el mensaje Syntax Error. Por el contrario, si me funciona el cargador, los pokes no entran. ¿Qué debo de hacer?

Carlos Tous Ferrer (Palma de Mallorca)

La manera de introducir los cargadores es bien sencilla, no tienes más que teclearlos y ejecutarlos y, si en contra de lo previsto, se produce algún contratiempo, debes tener en cuenta que éste puede deberse a dos causas:

— La primera es que carezcas de un original y que tu copia haya sido alterada de forma inadecuada, en cuyo caso, lamentamos comunicarte que la única manera de solucionar el problema es detectar esa alteración y modificar el cargador o el programa para que se adecuen uno al otro.

— Y la causa más normal es que hayas cometido algún error al transcribir el programa de la revista, fallo de muy fácil solución pues no tienes más que ir copiando literalmente (y cuando digo literalmente me refiero a letra por letra si fuera necesario) el listado que nosotros te facilitamos, procurando no poner en principio nada de tu propia cosecha.

Por el contrario, la manera de trabajar directamente con los pokes es más compleja. Se trata de crear tú un programa que cargue el juego en el ordenador, que modifique estas celdillas de memoria y que lo ejecute.

Taipan
Commodore

En el juego «Taipan», ¿a quién tengo que pedirle el dinero?

José Arasanz (Barcelona)

Tendrás que dirigirte al restaurante. Allí te preguntarán si quieres comer, a lo cual te negarás. Aparecerás en la trastienda y allí te prestarán 300.000 dólares que te servirán para poder comprarte un barco y conseguir la tripulación y los productos con los que habrás de comerciar para poder enriquecerte.

El mapa y el desarrollo del juego lo encontrarás en MICROMANÍA número 29.


SELECCION M
Mister-Tro
¡CRAK!
VEINTINUEVE-UNO, S.A.


ASTERTRONIC
ic acaba con los precios.
¡¡AHORA!!
395.-
BUDGET
IMPOSSIBLE MISSION
THE EIDOLON
BALLBLAZER
SKATE ROCK
MARSPORT
ALIENS
TIR NA NOG
PROWLER
¡¡MAS ACCION EN MIS JUEGOS!!
¡DESCUBRE CON MISTER-TRONIC LA MEJOR SELECCION DE TITULOS A UN PRECIO INCREIBLE!
¡¡TER RIBLEMENTE DIVERTIDOS!!
¡¡TRONCHATE DE RISA CON MIS PRECIOS!!
¡NI COMPARACION!
¡¡ NADIE TE VA A DAR MAS !!
DRO SOFT
C/.FRANCISCO REMIRO, 5. 28028 MADRID
Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11

STREET FIGHTER

Nacer en una cloaca no es agradable ni tan siquiera para una rata, y el Bronx, el lugar donde vine al mundo deja bastante que desear al lado de una cloaca.

Los tipos de barrios como éste aprendemos a pelear antes de que nos salgan los dientes y no conocemos más ley que golpear antes de que te golpeen.

En el Bronx la única escuela es la calle, y la única asignatura es la vida, porque seguir vivo es lo único realmente importante en sitios como éste. Por cierto, olvidaba presentarme, mi nombre es Ryu, y soy el mayor especialista en artes marciales de todo New York. Podría enseñaros y deciros que mi afición por la defensa personal empezó como cualquier otro hobby, pero ¿para qué?, al fin y al cabo ya conocéis mi procedencia y parte de mi historia así que ya sabéis donde aprendí todo lo que sé sobre artes marciales, en combates que nada tenian de deporte y todo de lucha a muerte. En cierta manera la vida en el Bronx me recuerda la vida en la selva, en ambas sólo los más fuertes sobreviven.

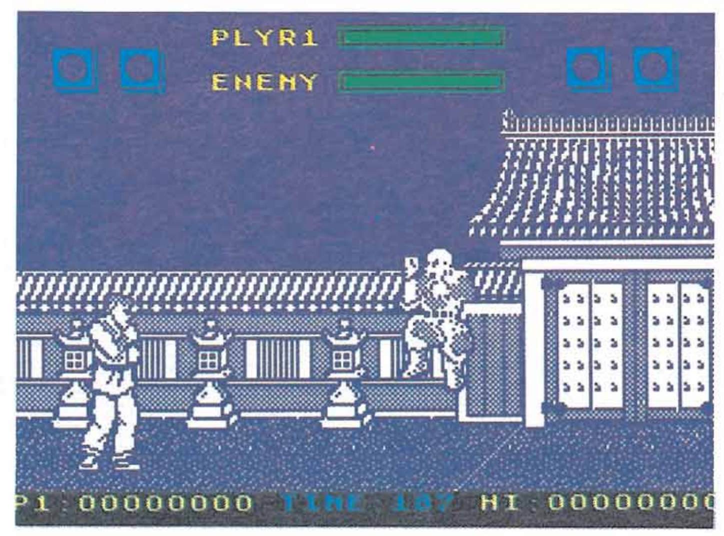
Pero no me conformo con haber sobrevivido, quiero salir pronto de este agujero, y conseguir por fin todo aquello con lo que he soñado: dinero, lujo, chicas, diversión... todo aquello que está vetado para un chico de barrio bajo como yo.

Sólo conozco una forma de ganarme la vida, la lucha, y sólo hay una forma de ganar dinero con ella: conquistar el título mundial. Para el campeón cada combate se divide en dos partes: utilizar las manos para acabar con el adversario y utilizarlas de nuevo para recoger la lluvia de pasta que le caerá entre ellas. Sólo que a partir de ahora os puedo asegurar que esas manos van a ser las mias y esa pasta va a ser la mia. Palabra de Ryu.

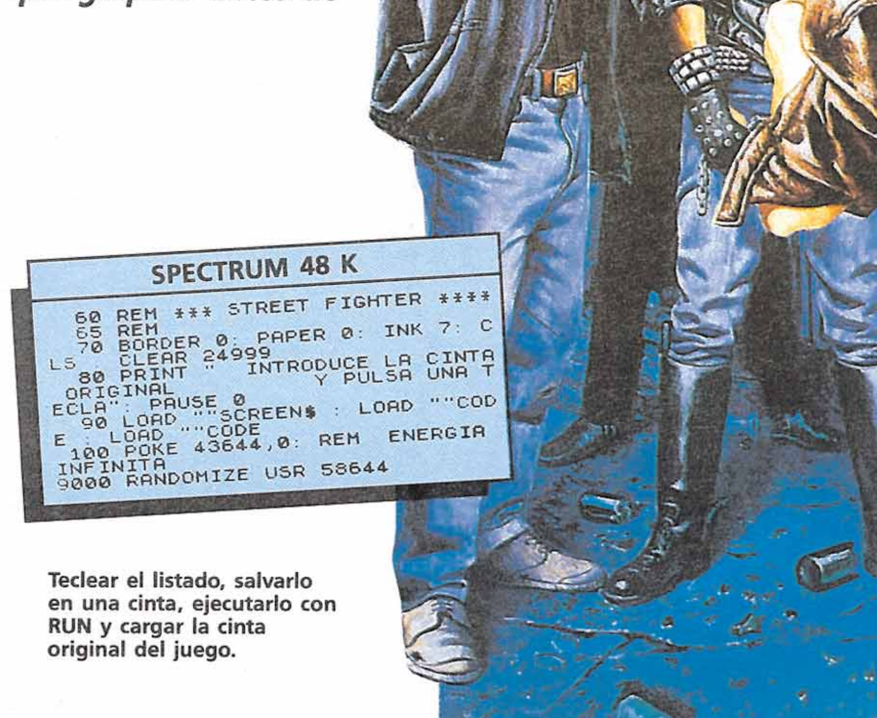
Los diez combates por el título

10 serán los combares en los que Ryu deberá vencer para conseguir así el título mundial que tanto anhela, y diez serán por tanto los enemigos contra los que deberá enfrentarse: Retsu, Geki, Joe, Birdie, Bagle, Lee, Gen, Adon y Sagat. Sus nombres no os dirán mucho, y tampoco ellos en persona pues los diez pertenecen a ese tipo de personajes de pocas palabras; eso sí, tampoco las necesitan, pues sus puños y sus piernas son más que suficientes para hacerse entender.

Otra cosa que Ryu aprenderá



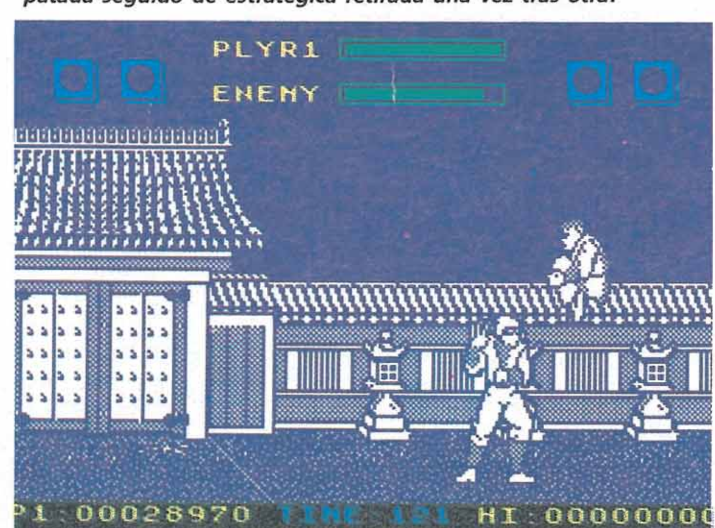
Nuestra andadura hacia el título mundial comienza en Japón, país por tradición ligado a las artes marciales, donde nos enfrentaremos en primer lugar con Retsu, un auténtico veterano de la lucha. Contra él la estrategia más práctica es el salto con patada seguido de estratégica retirada una vez tras otra.



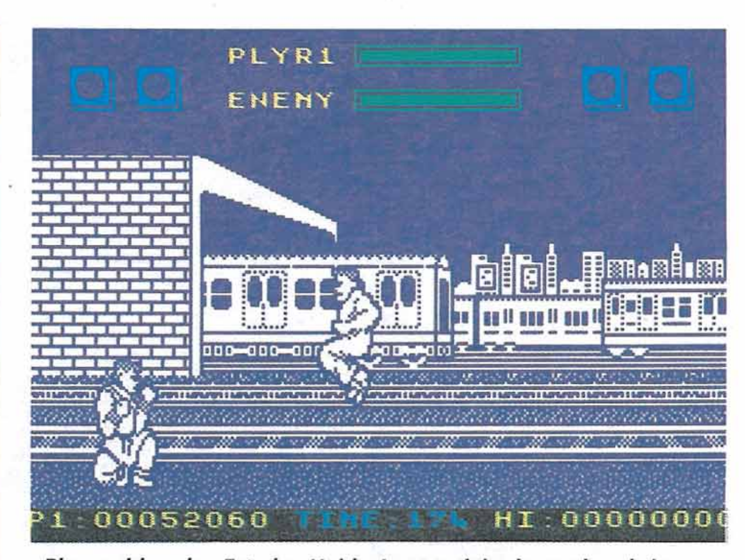
SPECTRUM 48 K

```
  60 REM *** STREET FIGHTER ****
  65 REM
  70 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS : CLEAR 24999
  80 PRINT "  INTRODUCE LA CINTA
 ORIGINAL            Y PULSA UNA T
ECLA": PAUSE 0
  90 LOAD ""SCREEN$ : LOAD ""COD
E : LOAD ""CODE
 100 POKE 43644,0: REM  ENERGIA
 INFINITA
9000 RANDOMIZE USR 58644
```

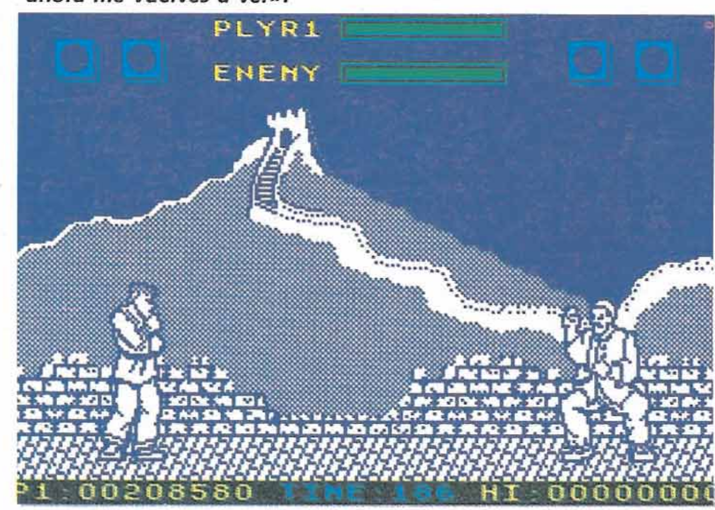
Teclear el listado, salvarlo en una cinta, ejecutarlo con RUN y cargar la cinta original del juego.



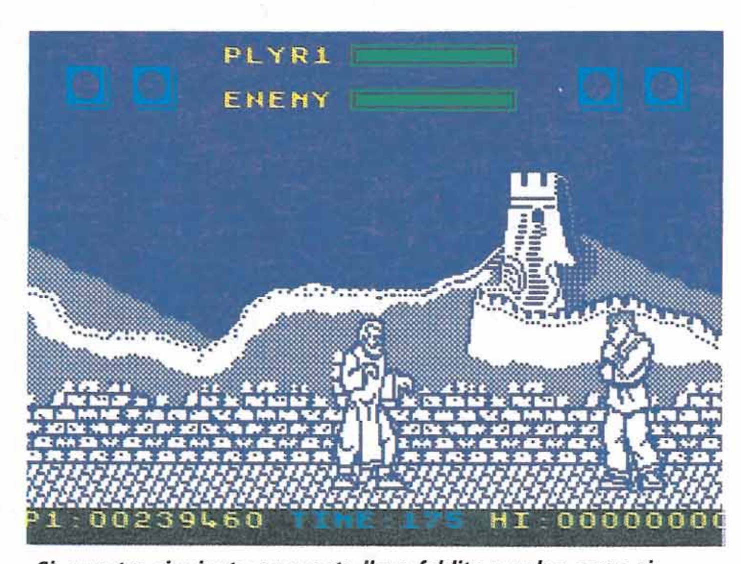
El siguiente combate que deberemos afrontar nos pondrá cara a cara con algo más que un luchador, puesto que Geki, además de un consumado luchador especialista en el lanzamiento de shurikens es también un fantástico mago, y se dedicará a deleitarnos con su mejor truco: «ahora me ves, ahora no me ves, ahora me vuelves a ver».



¡Bienvenido a los Estados Unidos!, pero deja de perder el tiempo comprando souvenirs y procura concentrarte en tu próximo combate. Tu adversario será Joe, un tipo ruin y despreciable con el que ya tuviste ocasión de enfrentarte en las calles del Bronx.

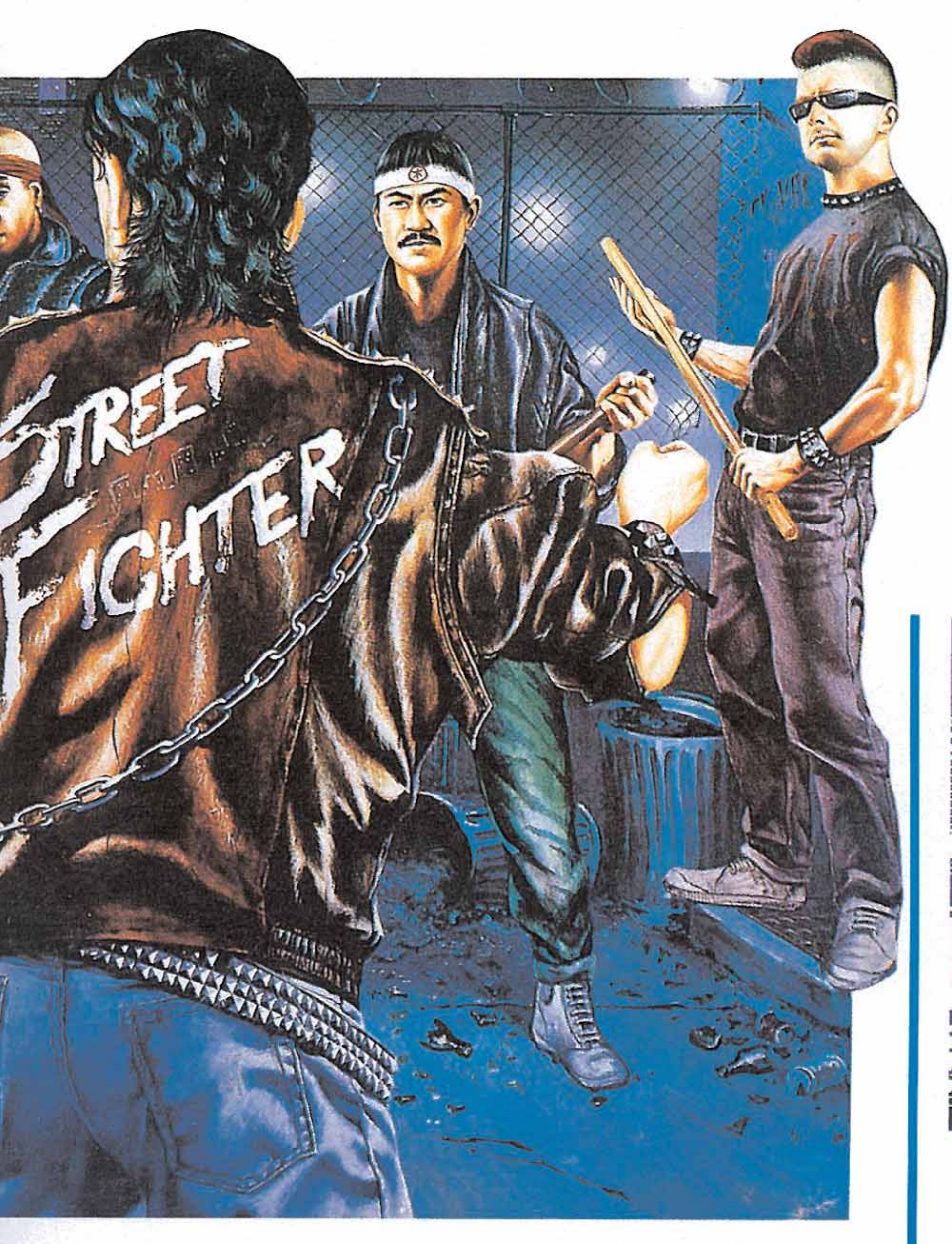


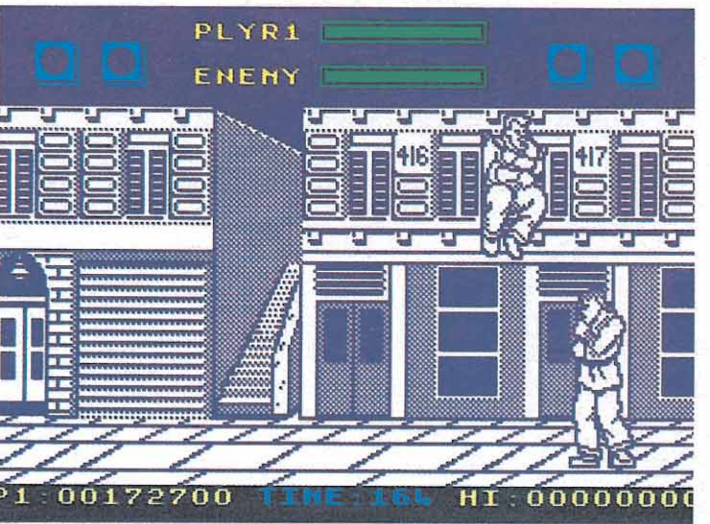
Cambio de escenario. Estamos en China, con la Gran Muralla de fondo. Pero no perdáis el tiempo contemplando su belleza y reparar por un momento en ese individuo amarillento con andares tipo John Wayne. Acertásteis, es Lee, vuestro contrincante, y el motivo del arqueamiento de sus piernas es que trabajaba en una cantera... ¿os imagináis cómo partía las piedras?



Si, vuestro siguiente oponente lleva faldita y pelea como si bailase ballet, pero no es Miguel Bosé. Responde al nombre de Gen, y a pesar de su aspecto delicado es un auténtico maestro de las artes marciales. A pesar de su avanzada edad su completo control del pensamiento le permite mantener los reflejos de un felino.

La vida es un combate



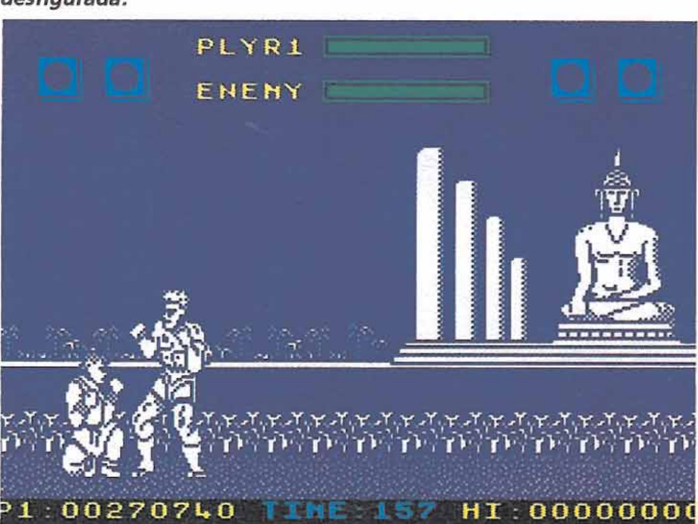


Aunque continuemos en el Reino Unido, catedral de la música pop, el tipo que tenéis enfrente con dos palos en la mano no es el batería de ningún grupo de moda. Eso sí, el parece no saberlo y se empeña en marcarse el mejor solo de su vida..., lástima que te haya confundido con su batería.

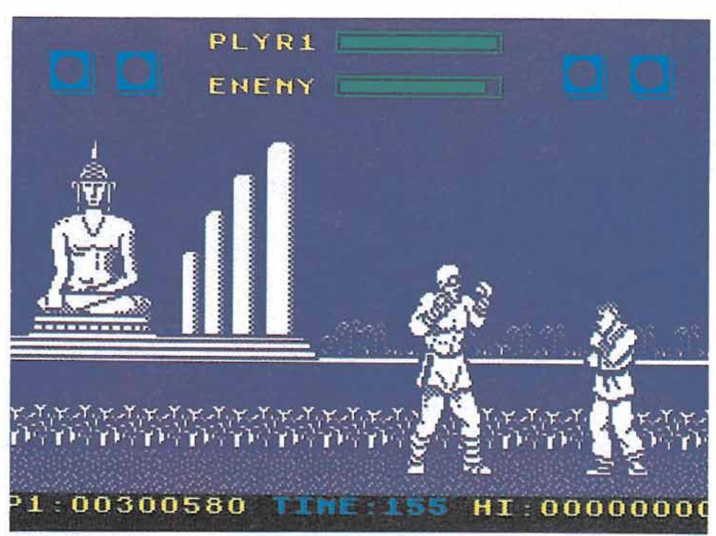
Tu próximo enemigo, aparte de medir dos metros de alto no deja tampoco nada que desear a lo ancho. Antes de dedicarse a las artes marciales se ganaba la vida con los puños de ring en ring, de lo cual le han quedado dos secuelas: su afición desmedida por utilizar los puños y su cara de acémila desfigurada.



Estamos en Inglaterra, chico. Y eso que tienes delante, aunque tenga cresta no es un gallo. Se llama Birdie y presume de ser el tipo más duro y pendenciero de todo el Reino Unido. Por cierto, olvidábamos decirte algo importante sobre él... Le encanta dar cabezazos, así que procura mantenerte agachado.



Fin del viaje. Tus dos últimos combates se van a disputar en Tailandia. Aparte de los bellos monumentos que se yerguen a tu espalda, el país está plagado de traficantes de droga que acostumbran a rodearse de fornidos guardaespaldas para protegerse de sus enemigos. Ese era precisamente el antiguo trabajo de Adon, tu próximo contrincante.



Tan sólo un paso más y el título será vuestro, aunque mucho nos tememos que va a tener que ser un paso de gigante, porque eso es precisamente lo que tenéis delante, un gigante de la peor calaña. Por si fuera poco, Sagat, que así se llama esa montaña de carne, posee conocimientos de magia negra y no dejará de atacaros con hechizos.

en su lucha por el título es que al igual que el resto de los aspirantes tiene orígenes de «tan alta cuna» como él, por lo que sobra decir que se las saben absolutamente todas, sobre todo si hablamos de lo referente a artimañas y jugadas sucias.

También deberá aprender con rapidez a buscar los puntos débiles de sus adversarios —todos lo tienen— para una vez descubierto el golpe que con más facilidad se le puede endosar a nuestro contrincante utilizarlo una vez tras otra sin piedad —esto es un combate entre profesionales, no es un juego de niños—.

Los combates se desarrollan en cinco países distintos, en cada uno de ellos lucharemos contra dos adversarios, que son por este orden: Japón, Estados Unidos, Inglaterra, China y Tailandia.

Las reglas del combate

Cada combate se disputa a el mejor de tres peleas, o lo que es lo mismo, el que consiga ganar dos peleas será el vencedor. Disponemos de 200 unidades de tiempo para que uno de los dos contendientes gane el combate —cosa que ocurrirá cuando la barra de energía situada en la parte superior del marcador llegue a cero—; caso de que el tiempo llegue a cero el combate se repetirá al no haber un vencedor, a menos que no hayamos acertado a dar tan siquiera un golpe a nuestro adversario, en este caso se le anotará a él la victoria.

El final

No nos cabe duda de que contando con vuestra inestimable ayuda, Ryu no tendrá ningún problema para convertirse en campeón, tras lo cual, y una vez disipada la euforia del triunfo, descubrireis una desagradable sorpresa. Esto ha sido sólo el principio, porque a partir de ahora tendreis que enfrentaros a toda una multitud de chicos como tú dispuestos a cualquier cosa con tal de quitaros vuestro preciado cetro. ¿Dónde está el lujo?. ¿Y la diversión?. ¿Y las mujeres?. Tan solo peleas y más peleas; volvieron los tiempos del Bronx... ■



COCO NUT

¡NUEVA TIENDA!

C/. JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. MADRID 28008
TEL. (91) 248 54 81 METRO: ARGUELLES Y VENTURA RODRIGUEZ

PRINCESA · TUTOR · QUINTANA · M. DE LOS HEROS · J. ALVAREZ MENDIZABAL

ABIERTO DE LUNES A SABADOS DE 10 A 2 Y DE 4.30 A 8.30

AMSTRAD

MULTIFACE TWO	16.500
DISCOLOGY 3	8.000-D
ADVANCED ART STUDIO	8.400-D
ART STUDIO	5.500-D
ABADIA DEL CRIMEN	875
ABADIA DEL CRIMEN	2.250-D
ARKANOID 2	875
ASTRONOMIA	2.950-D
ASTRONOMIA	1.800
A.T.F. (SIMULADOR DE VUELO	1.200
ASPAR G.P. MASTER	875
ATROG	2.750-D
BUGGY BOY	2.250-D
BUGGY BOY	875
BLACK BEARD/MAG MIX GAME	2.250-D
BLACK BEARD	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BUBBLE BOBBLE	2.500-D
BILLY II	995
BIONIC COMMANDO	875
CHAMPIONSHIP SPRINT	880
CHAMPIONSHIP SPRINT	2.200-D
CARVALHO	875
CAD 3D	2.300
CAD 3D	5.500-D
CHARLES CHAPLIN	875
CALIFORNIA GAMES	875
CYRUS II CHESS	1.900
COLOSSUS CHESS 4	2.800-D
COLOSSUS CHESS 4	1.400
DESOLATOR	875
DESPERADO/SURVIVOR	2.250-D
EXITOS DINAMIC	1.200
EXITOS DINAMIC	2250-D
EXITO PROEIN (4 JUEGOS	2.495-D
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	1.450
E. BUTRAGUEÑO	1.200
E. BUTRAGUEÑO	2,250-D
FURY	875
FREDDY HARDEST/PHANTIS	2.250-D
FLYING SHARK	1.500
FLYING SHARK	2.500-D
F. MARTIN BASKET	875
F. MARTIN BASKET	1.750-D
GOTHIK	875
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750-D
GOODY	875
GOODY/LAST MISSION	2.250-D
GUADALCANAL	2.200-D
GUADALCANAL	880
GAUNTLET II/720	2.250-D
GAUNTLET II	875
GEE BEE AIR RALLY	880
GEE BEE AIR RALLY	2.200-D
HUMPHREY	875
HOPPING MAD	875
HERCULES	875
HMS COBRA (WAR GAME)	2.000
HMS COBRA (WAR GAME	3.500-D
INDIANA JONES/RYGAR	2.250-D
INSIDE OUTING	875
IMPOSSIBLE MISSION II	875
JACKAL	875
JACKAL	2.200-D
KARNOV	880
KARNOV	2.200-D
LAZER TAG/CH. CHAPLIN	2.250-D
MARAUDER	875
MICKEY MOUSE	875
MORTADELO Y FILEMON	1.750-D
MORTALELO Y FILEMON	875
MATCH DAY 2/PHANTOM CLUB	2.250-D
MATCH DAY 2	875
MAD MIX GAME	875
NEMESIS/JAIL BREACK	2.200-D
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
OUT RUN	1.200
OUT RUN	2.250-D
PINK PANTHER	875
PINK PANTHER	1.750-D
PREDATOR	2.200-D
PREDATOR	880
PLATOON/ARKANOID II	2.250-D
PLATOON	875
PROHIBITION	2.750-D
PROHIBITION	1.200
RENAUD	1.200
RENAUD	2.750-D
RENEGADE/WIZBALL	2.250-D
SKATE CRAZY	875
SIDE ARMS	875
SILENT SHADOW	875
TERRAMEX	1.200
TURBO GIL	875
TURBO GIL	1.750-D
TRIVIAL PURSUIT	4.300-D
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	2.750-D
VINDICATOR	875
6 PAK VOL 3	1.200
6 PAK VOL 3	2.950-D

PCW 8256-8152

ARMAGEDON MAN	3.500
BATMAN	3.000
BRUNO BOXING	3.900
BOB WINNER	2.500
CATCH 23	3.500
CLASSIC COLLECTION VOL. 2	3.800
CLASSIC COLLECTION VOL. 1	3.800

PCW 8256-8512

COLOSSUS CHESS 4	3.800
JEWELS OF DARKNESS	5.200
JAMES BOND 007	3.500
MATCH DAY 2	3.500
HEAD OVER HEELS	3.200
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	3.900
SNOOKER BILLAR	4.200
TETRIS	3.900
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	5.500
RATON KEMSTON	16.500

PC 1512-1640 Y COMP.

AJEDREZ	3.900
ABADIA DEL CRIMEN	3.900
ASTRONOMIA	2.475
BEDLAM	3.900
CHARLES CHAPLIN	3.900
CALIFORNIA GAMES	3.900
CHUCK YEAGER SIMULATION	4.700
CHESSMASTER 2000	4.700
CONFLICT IN VIETNAM	5.200
CRUSADE IN EUROPE	5.200
DECISION IN DESERT	5.200
DEFENDER OF THE CROWN	2.850
DARCK CASTLE	2.850
DESTROYER	5.000
ENFORCERER	2.850
F-15 STRIKE EAGLE	4.500
FLIGHT SIMULATOR	14.000
GATO	3.200
GRYZOR	3.900
GUNSHIP	7.400
GOODY	3.900
IKARI WARIORS	3.900
LIVINGSTONE SUPONGO	3.900
METROPOLIS	4.700
MACADAM BUMPER	3.900
MARBLE MADNESS	4.700
PLATOON	3.900
PROHIBITION	3.900
PLAY HOUSE SRIPOKER	2.850
SDI	2.850
STREET BASKETBALL	3.900
SQUASH	2.300
STARGLIDER	3.900
SOLO FLIGHT	4.400
TETRIS	2.200
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4.000
TRANTOR	3.900
TEST DRIVE	4.700
WORLD CLASS LEADER BOARD	3.900
WORLD TOUR GOLF	4.700

MATERIAL OFERTAS

DISCOS 3'' MAXELL 10 U	**4.200**
DISCOS 3'' MAXELL (CAJA)	**4.500**
DISCOS 5,25'' DC.DD 10 U	**800**
ARCHIVADOR 5,25 DC.DD 80 U	**3.800**
JOYSTICK + TARJETA PC	**9.800**
ALMOHADILLA RATON	**1.800**
TAPA TECLADO 1512-1640	2.500
TAPA TECLADO 6128	2.500
MODULADOR DE TV "M-1"	10.500
ARCHIVADOR 3'' 50 U	3.400
CINTA IMPRESORA PCW	950
CINTA IMPRESORA 1512-1640	1.200
CABLE CASETE 6128	1.200
CONVERTIDOR MONITOR EN TV MHT	21.900

JOYSTICKS

CHEETAH 125 +	1.800
CHEETAH MACH 1	3.400
KONIX	2.800
KONIX AUTO FIRE	3.400
QUICK SHOT 1	1.100
QUICK SHOT 2	1.500
QUICK SHOT 2 TURBO	2.800
PRO 9000	3.400
PHASOR ONE	3.200
SWITCH JOY	3.200
ZERO ZERO CPC	1.800
MICROSUITCH	2.700
JOYSTICK PRO TELEMACH	7.600
JOYSTICK PRO DOBLE	12.500
TELEMACH (MESA DE ORDENADOR + MONITOR COLOR + JOYSTICK PRO (2 JUGADORES)	**105.000**

IVA INCLUIDO TOMAMOS SUS PEDIDOS POR TELEFONO (91) 248 54 81

SPECTRUM

ASPAR G.P. MASTER	875
ASTRONOMIA (EL CIELO)	995
ASTRONOMIA (LA TIERRA)	995
ACE 2	875

SPECTRUM

ABADIA DEL CRIMEN (128)	875
ARKANOID 2	875
A.T.F. (SIMULADOR DE VUELO)	1.200
ART STUDIO	3.000
BIONIC COMMANDO	875
BLACK BEARD	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BATTLE SHIPS	875
BISMARK	1.900
BATTLEFIELD GERMANY	2.600
BEYOND THE ICE PALACE	875
CARVALHO	875
CONFLICTS 1 (3 WAR GAMES)	2.200
CONFLICTS 2 (2 WAR GAMES)	1.800
COMBAT SCHOOL	875
CHAMPIONSHOP SPRINT	880
CHARLES CHAPLIN	875
CROSSWIZE	875
COLOSSUS CHESS 4	875
CAPITAN SEVILLA	875
DESPERADO	875
DESOLATOR	875
DARK SPECTRE	1.800
DON QUIJOTE	875
E. BUTRAGUEÑO	1.200
EL CID	875
EXITOS DINAMIC	1.200
EXOLON	875
ENDURO RACER	880
FURY	875
FLYING SHARK	1.500
FREDDY HARDEST	875
F. MARTIN BASKET	875
GARFIELD	875
GUERRA DE LAS VAJILLAS	875
GRYZOR	875
GAUNTLET II	875
GUADALCANAL	880
GOODY	995
GOTHIK	875
GAME SET I MATCH	1.800
GUTZ	875
GUNBOAT	875
GUNSHIP	2.200
HUNDRA	875
HERCULES	875
HOPPING MAD	875
HUMPHREY	875
IMPOSSIBLE MISSION II	875
INSIDE OUTING	875
IKARI WARIORS	875
INDIANA JONES	875
JACKAL	875
JACK THE NIPPER II	875
MAGNETRON	875
MATCH DAY 2	875
MEGACORP	875
MEGA APOCALYPSE	875
MORTADELO Y FILEMON	875
MARBLE MADNESS	875
MARAUDER	875
MAG MIX GAME	875
MICKEY MOUSE	875
NIGEL MANSELL G. PRIX	875
NEBULUS	875
NORH STAR	875
OUT RUN	1.200
PROHIBITION	1.200
PINK PHANTER	875
PREDATOR	880
PHANTOM CLUB	875
PAK MONSTRUO	1.200
PEGASUS BRIDGE (WAR GAME)	2.400
PHM PEGASUS	875
PHANTIS	875
PLATOON	875
RAMPARTS	875
RASTAN	875
RENEGADE 2 (TARGET)	875
RENAUD	1.200
ROLLING THUNDER	875
ROADWARS	875

SPECTRUM

SUPER HANG ON	880
SENTINEL	875
STAR GLIDER	3.000
SORCERER LORD (WAR GAME)	2.600
STAR DUST	875
SKATE CRAZY	875
SIDE ARMS	875
TERRAMEX	1.200
THUNDERCATS	875
TOBRUK (WAR GAME)	2.200
THE RACE AGAINST TIME	875
TRAPDOOR 2	875
TRANTOR	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
TURBO GIRL	875
TOUR DE FORCE	875
THE EMPIRE STRIKE BAK	875
VINDICATOR	875
VENOM (MASK 3)	875
WINTER OLYMPIAD 88	875
WONDER BOY	880
WORLD GAMES	875
WHERE TIME STOOD S. (128)	875
YOGI BEAR	875
3 D GAME MAKER	1.500
6 PAK VOL. 2	1.750
6 PAK VOL. 3	1.200
720	875

PERIFERICOS SPECTRUM

MULTIFACE TWO	10.700
MULTIJOYSTICK	3.800
KEMPSTON (MHT)	2.200
KEMPSTON (KDANNER)	1.800
INTERFACE JOYSTICK + 3	1.800
PHOENIX III - E	6.500
CABLE CASETE + 3	1.200

SPECRUM+3

MULTIFACE THREE	10.700
MULTIFACE THREE+CONECTOR	12.700
ACE 2	2.600
ABADIA DEL CRIMEN	2.250
BEYOND THE ICE PALACE	2.250
COLOSSUS CHESS 4	2.800
F. MARTIN BASKET	1.750
GUERRA DE LAS VAJILLAS	1.750
GAME SET I MATCH	3.800
GOODY/LAST MISSION	2.250
HUNDRA	1.750
PLATOON/ARKANOID 2	2.500
PHANTIS/FREDDY HARDEST	2.500
PROHIBITION	2.750
RENEGADE 2/RENEGADE	2.500
SIDE ARMS/BEDLAM	2.500
SILENT SHADOW/MAG MIX G	2.500
TRANSFER + 3	2.500
TRIVIAL PURSUIT	4.300
TURBO GIRL	1.750
VENOM (MASK 3/NORTH STAR)	2.500
3D GAME MAKER	2.250
JOYSTICK MICROSWITCH+2.+3	3.400
JOYSTICK ZERO-ZERO+2	1.800

MSX

AFTEROIDS	750
ABADIA DEL CRIMEN	875
ASTRONOMIA (EL CIELO)	1.800
AMOTOS PUF	875
ARKOS	875
BLACK BEARD	875
BEACH HEAD	875
BATTLE CHOPPER	875
CALIFORNIA GAMES	875
COLOSSUS CHESS 4	1.500
CITY CONNECTION	875
DESPERADO	875
DON QUIJOTE	875
D. DAY	875
EXITOS DINAMIC	1.200

MSX

E. BUTRAGUEÑO	1.200
EXERION	875
GOODY	875
GAME OVER	875
HUMPHREY	875
HUNDRA	875
INDIANA JONES	875
INDY 500	875
MATCH DAY 2	875
POLICE ACADEMY 2	875
STAR DUST	875
SILENT SHADOW	875
TRANTOR	875
THE HUNT FOR RED OCTOBER	1.200
T T RACER	875
TURBOGIRL	875
TAI PAN	875
TIME CURB	875
WINTER GAMES	750
WORLD GAMES	875
747 FLIGHT SIMULATOR	875
TRITORN	4.900-K
SUPER TRITORN	4.900-K
SALAMANDER	4.900-K
METAL GEAR (MSX 2)	4.900-K
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	4.900-K
USAS (MSX 2)	4.900-K
NEMESIS 2	4.900-K
F-1 SPIRIT	4.900-K
GARYVO KING	4.900-K
MAZE OF GALIOUS	4.900-K
PENGUIN ADVENTURE	4.900-K
GUARDICS	4.900-K
MIRAI	4.900-K

ATARI ST MATERIAL

520 STFM	76.000
1040 STFM	124.000
MON. FOSFORO BLANCO	29.000
MON. COLOR SC1224	58.000
520 ST + MON. F. B.	100.000
520 ST + MON. COLOR	128.000
1040 ST + MON. F. B.	146.000
1040 ST + MON. COLOR	174.000
IMPRESORA SMM 804	36.000
IMPRESORA LASER SLM 804	250.000
DISCO DURO 20 MB	98.000
520 STFM +MONITOR F. BLANCO +IMPRESORA SMM 804	132.000
520 STFM +MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	159.000
1040 STFM + MONITOR F. BLANCO +IMPRESORA SMM 804	177.000
1040 STFM + MONITOR COLOR +IMPRESORA SMM 804	204.000
CABLE MONITOR/TV	3.900
10 DISCOS 3.5'' SC/DD	**2.400**
10 DISCOS 3.5'' DD/DD	**2.900**

SOFTWARE ATARI ST

SUPERBASE PERSONAL	25.000
MICROSOFT WRITE	15.000
PROCESADOR GRAFICO NEOCHROME	11.500
PECAN UCSD PASCAL PLUS	25.000
PROCESADOR DE TEXTOS	7.500
BASE DE DATOS	11.500
LOGITIX	22.300
MUSIC STUDIO	7.000
CAD 3D 2.0 (1040)	9.400
DEGAS	5.000
PLUSPAINT ST	8.300
ADVANCED ART STUDIO	5.500

AMIGA

PERSONAL DRAW ARTS 1	5.000
PERSONAL DRAW ARTS 2	5.000

JUEGOS ATARI ST

ARENA	5.500
BARBARIAN (PALACE)	3.900
BARBARIAN (PSYNOSIS)	5.500
BRATACCAS	5.500
BUBBLE BOBBLE	4.700
CHECKMATE	3.600
CHESSMASTER 2.000	4.700
CHOPPER X	2.300
DEEP SPACE	5.500
ENDURO RACER	4.500
FREE CLIMBING	4.000
GAUNTLET	3.900
GAUNTLET 2	3.900
HMS COBRA (WAR GAME)	4.000
INDIANA JONES	3.900
KARATE MASTER	3.900
MARBLE MADNESS	4.700
OUT RUN	3.900
PLATOON	3.900
PHANTASIE II	8.200
RENAUD	3.900
SUB BATTLE SIMULATION	3.900
STAR WARS	4.400
SENTINEL	4.700
TRANTOR	3.900
TEST DRIVE	4.700
TERRORPODS	5.500
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4.000
WINTER OLUMPIAD 88	4.400

ATARI 800 XL/XE

ATARI 65XE (64 K)	**18.900**
LECTOR CASETE XC12	**5.000**
JUEGOS	
AMERICAN ROAD RACER	550
BMX SIMULATOR	550
CASTLE TOP	550
DECATHLON	550
FEUD	550
FOOTBALL MANAGER	750
MATTA BLATTA	550
MASTERCHESS	550
MONKY MAGIC	550
PRO GOLF	550
PANTHER	550
REVENGE II	550
STORM	550
SPACE SHUTTLE	550
SNOOKER BILLAR	550
SPOOKE CASTLE	550
WINTER WALLY	550

CONSOLAS

CONSOLA ATARI XE. + JOYSTICKS + JUEGO	25.000
JUEGOS:	
BALLBAZER	1.700
CAVERNS OF MARS	1.700
LODE RUNNER	1.700
GATO	2.600
MOON PATROL	1.700
RESCUE ON FRACTALUS	1.700
STAR RAIDERS II	2.600
TENNIS	1.700
CCOSOLA ATARI VCS-2.600: + 2 JOYSTICKS + JUEGOS	8.000
JUEGOS:	
BATTLE ZONE	1.600
CRISTAL CASTLE	2.500
DIG DUB	2.500
FOOTBALL	1.600
GALAXIAN	1.600
JUNGLE HUNT	1.600
JOUST	1.600
KANGAROO	1.600
MARIO BROTHERS	1.600
MS. PACMAN	1.600
MILLIPEDE	2.500

JUEGOS ATARI ST

Q BERT	2.500
POLE POSITION	2.500
TENNIS	1.600
CONSOLA NINTENDO: + 2 JOYSTICKS + SUPER MARIO BROSS	25.000
PISTOLA + JUEGO	11.000
JUEGOS:	
EXCITEBIKE	4.200
GOLF	4.200
ICE CLIMBER	4.200
KUNG-FU	4.200
PINBALL	4.200
PRO WRESTLING	5.750
PUNCH OUT	6.500
SOCCER	4.200
TENNIS	4.200
WRECKING CREW	4.200

COMMODORE 64-128

ACE 2	875
BUBBLE BOBBLE	1.500
BLACK LAMP	875
BUGGY BOY	875
BATTLE FOR MIDWAY	1.200
BATTLE OF BRITAIN	1.200
BEDLAM	875
CALIFORNIA GAMES	875
COLOSSUS CHESS 4	875
EXITO PROEIN (4 JUEGOS)	1.450
ENDURO RACER	880
FLYING SHARK	1.500
GUTZ	875
GUADALCANAL	880
HOPPING MAD	875
INSIDE OUTING	875
INDIANA JONES	875
IKARI WARRIORS	875
MATCH DAY 2	875
MARBLE MADNESS	875
MARAUDER	875
MICKEY MOUSE	875
NORTH STAR	875
OUT RUN	1.200
PLATOON	875
PREDATOR	880
RENEGADE 2 (TARGET)	875
STREET BASKETBALL	875
STAR WARS	1.200
SKATE CRAZY	875
TERRAMEX	1.200
THE LAST NINJA	1.200
VINDICATOR	875
WINTER OLYMPIAD	875
WORLD GAMES	875

AMIGA

AMIGA KARATE	400
BARBARIAN (PSYNOSIS)	5.500
BRATACASS	5.500
BATTLE SHIPS	3.900
CHESSMASTER 2.000	4.700
DEEP SPACE	5.500
DEMOLITION	2.300
ENFORCERER	2.850
EYE	3.900
FEUD	2.300
FINAL TRIP	2.300
GRID START	2.300
JINKS	3.900
NINJA MISSION	2.300
OBLITERATOR	5.500
PHALANX	2.300
PLAYHOUSE STIPOKER	2.850
ROADWARS	4.700
STRIP POKER 2	3.200
SILENT SERVICE	5.400
SPACE RANGE	2.300
STAR GLIDER	4.700
SKY FOX	4.700
TEST DRIVE	4.700
THAI BOXING	2.300
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4.000
WINTER OLYMPIAD	4.400
XR-35	2.300
XENON	4.700

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT INFORMÁTICA.** JUAN ALVAREZ MENDIZABAL, 54. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ....

DIRECCIÓN COMPLETA: ....

TEL. ....

TÍTULOS: CPC ☐ PCW ☐ PC ☐ SPE ☐ C64 ☐ ATARI ST ☐ MSX ☐ PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

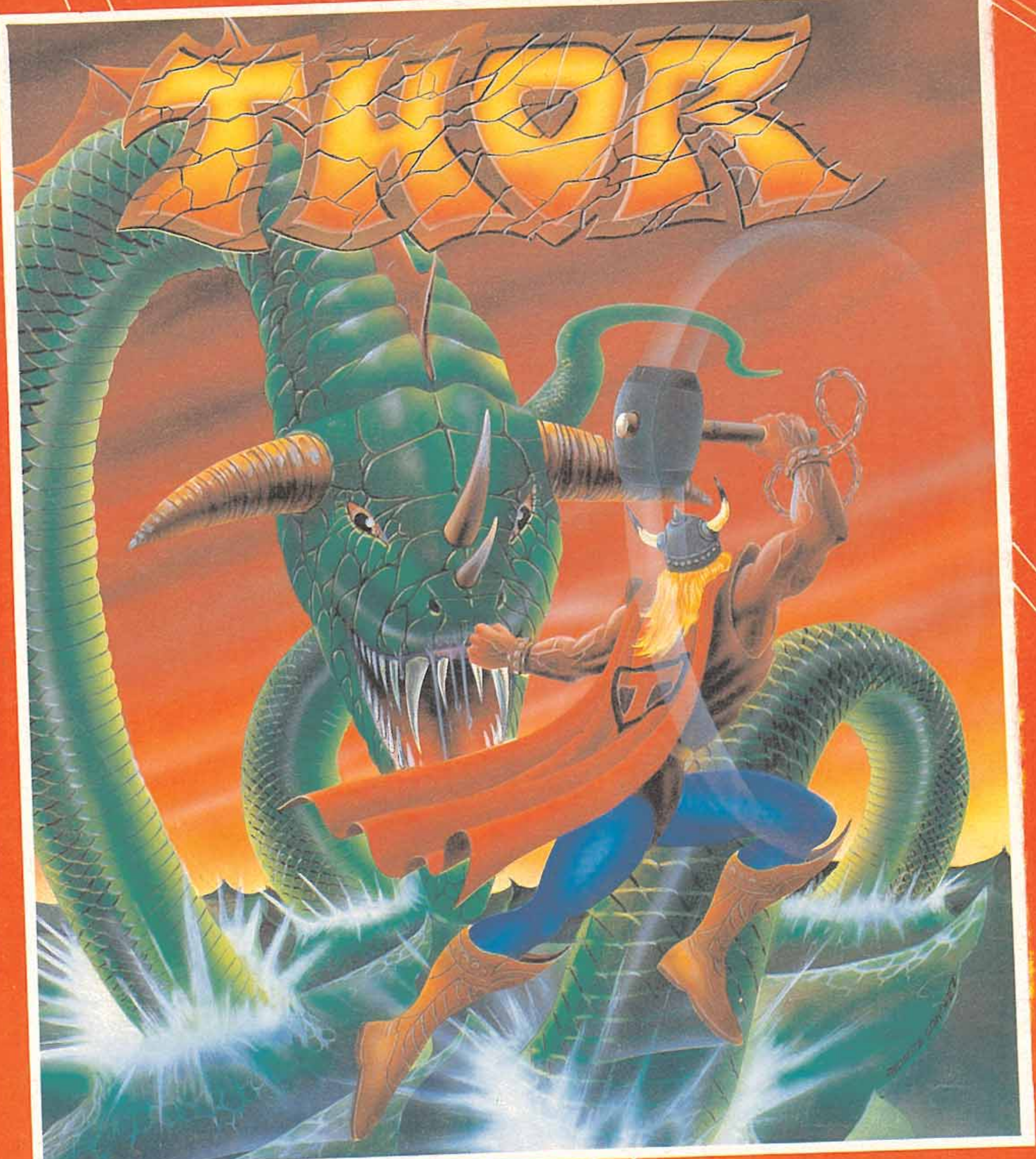
TOTAL: ....

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

SOLO LA MAGIA PODRA LIBERARTE

ABRACADABRA



EL PODER DEL TRUENO



Marques de Monteagudo, 22 bajo Tels. 564 36 07 13 • 28028 MADRID

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC
C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

Cuando parecía que la esperanza se había perdido surge de entre las tinieblas un valiente, un hombre despiadado que ha perdido la sonrisa y la capacidad para horrorizarse de tanto ver sangre y miseria a su alrededor. En un mundo oscuro, dominado por una especie alienígena que esclaviza y exprime a los humanos, aparece una silueta alta y poderosa: el Vindicator.

THE VI



La Tierra vive épocas de miseria y desolación. Hace no demasiados años las luchas internas entre las potencias comenzaron a crecer desarrollando tensiones que, aunque ocultas, siempre habían estado presentes en el ánimo de los grandes dirigentes. Era un planeta inestable y dividido, el preludio de una catástrofe inevitable. Sin embargo las luchas internas no llegaron a cristalizar pues una extraña raza alienígena, procedente de una lejana estrella, hizo su repentina aparición en la Tierra huyendo de la destrucción de su propio mundo. Demasiado ocupados en su guerra fría, los terrestres no supieron reaccionar con prontitud ante esta fuerza nueva y desconocida ante la que se encontraban además en clara inferioridad. Tras unos breves conatos de lucha el planeta entero quedó en manos de los invasores. La crueldad de los extraterrestres fue manifiesta y se produjo un terrible exterminio de la población de la Tierra. Solamente unos pocos sobrevivieron amparándose en las ruinas de las que antes fueran grandes y populosas ciudades.

De entre los supervivientes de la masacre pronto destacó un guerrero que, educado en el odio visceral a los invasores, creció en un ambiente sórdido y miserable. Sus excelentes facultades físicas y su experto manejo de armas lo hicieron pronto eficaz en pequeños golpes por sorpresa contra centros del poder alienígena, por lo que pronto se ganó una merecida popularidad entre el resto de humanos supervivientes. Sin embargo esas acciones repentinas no servían para debilitar el poder de los invasores. En cuanto completó su periodo de entrenamiento el vindicator (así le llamaban sus compañeros) decidió acometer la tarea más importante de su vida: infiltrarse en el complejo alien y expulsar a los invasores del planeta.

El Juego

Tu misión debe ser por tanto adoptar la personalidad del vindicator y liberar al planeta de la amenaza alien. Si bien el argumento puede no resultar demasiado original si que lo es la manera en la que ha sido tratado en esta ocasión. Para ello el juego ha sido dividido en tres partes que, aunque se carguen desde el programa principal, se convierten en tres juegos casi independientes con escenarios y objetivos radicalmente distintos. Nos hallamos ante un megajuego en toda la regla, una gigantesca superproducción que nos ofrece tres apasionantes retos bajo el mismo título y el mismo objetivo general.

Para comenzar a jugar debes colocar la cinta desde el principio y cargar normalmente la primera fase, momento en el que aparecerá el consabido menú para seleccionar entre teclado y joystick o redefinir teclas. Desde aquí puedes pasar directamente a jugar la primera fase, pero es posible acceder desde este menú al resto de las fases mediante un sistema de claves de acceso. En la versión Amstrad basta con seleccionar la opción «enter password» y teclear la clave correcta de cualquiera de las otras dos fases para rebobinar el cassette hasta la fase deseada y cargarla. En la versión Spectrum tenemos dos teclas encargadas de esta tarea, una para cada una de las fases restantes, si bien por lo demás el procedimiento ha de ser el mismo. Sin embargo las claves son diferentes para cada sistema. Para Amstrad la claves para las fases dos y tres con «OPPENHEIMER» y «ENOLAGAY», mientras que para Spectrum son «VALSALVA MANOEUVRE» y «EUSTACHIAN TUBES».

En la versión Amstrad es posible seleccionr teclado, joystick o redefinir teclas en cada una de las tres fases. Sin embargo en el caso del Spectrum la selección solo se hace una vez, en el menú principal de la primera fase, y la opción escogida se mantendrá para el resto de los niveles.



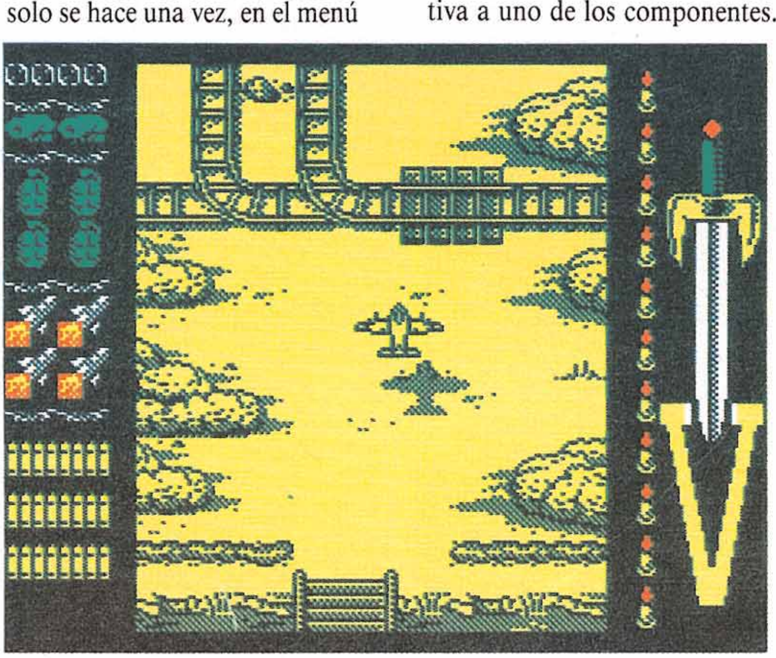
En la primera fase deberemos encontrar la bomba.



Resulta notablemente difícil avanzar sin perder la orientación en el laberinto de pasillos.

Primera fase: El complejo

Nos encontramos ante la fase más difícil y complicada del juego, y sin duda la que contiene un mayor componente de videoaventura. Nos hallamos en un gigantesco complejo alien formado por cuatro niveles conectados por ascensores. En cada uno de estos niveles hay tres de los doce componentes de una gigantesca bomba que debemos localizar y recoger. Sin embargo, para materializar dichos componentes es necesario previamente penetrar en el sistema de acceso de la computadora de la base. Hay doce terminales de ordenador, cada uno de los cuales contiene la información relativa a uno de los componentes.



La segunda fase es un arcade en la más pura línea de juegos como «1942» o «Flying Shark».

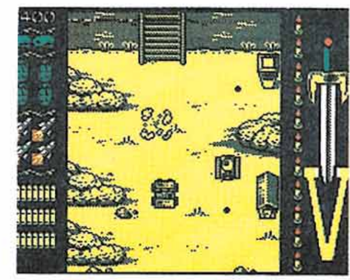
● Nuestra misión consiste en adoptar la personalidad del vindicator y liberar al planeta de la amenaza alien.

Disponemos de cinco vidas que pueden ir disminuyendo tanto por el contacto con los aliens como con el agotamiento de la reserva de oxígeno disponible, pues el aire de la base es letal y no puede ser respirado directamente.

Cada uno de los niveles de la base, como podréis apreciar en los mapas que acompañan este artículo, es un extenso laberinto de pasillos. Avanzar sin perder la orientación resulta notablemente difícil debido al particular sistema utilizado para manejar a nuestro protagonista. Disponemos de una brújula cuyo funcionamiento varía entre ambas versiones. En los ordenarores Amstrad existe una brújula completa en la parte derecha de la pantalla que indica los cuatro puntos cardinales e irá girando en función de la dirección seguida por nuestro personaje. El vindicator siempre camina hacia abajo de la pantalla, pero dicha parte baja no tiene por qué ser el sur, sino que corresponderá

NDICATOR

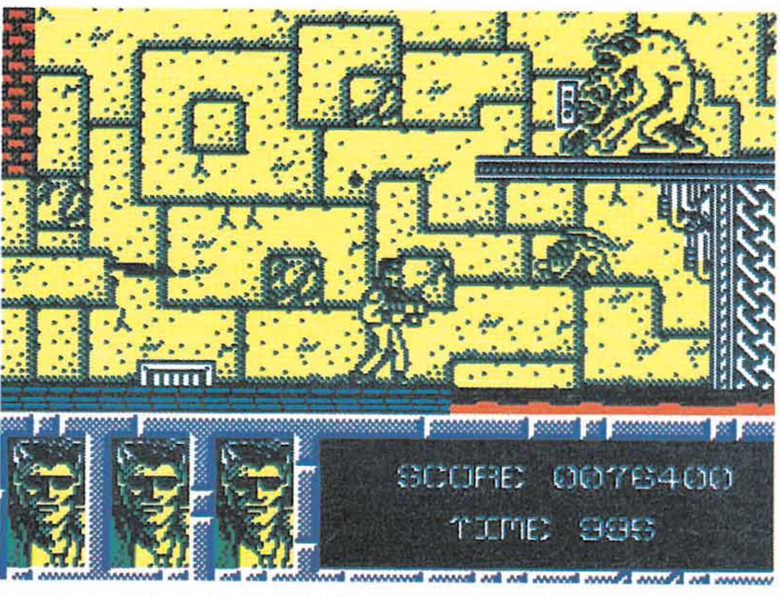




En la tierras torturadas tripularemos en primer lugar un avión de combate y a continuación un tanque.



La tercera fase se desarrolla en las catacumbas subterráneas que forman los cuarteles secretos alienígenas.



Nuestro objetivo en las catacumbas es encontrar a Gog, el malvado general de los ejércitos alienígenas.

Solo ante el peligro

con el punto cardinal señalado en la parte baja de la brújula. Ya que nuestro personaje camina siempre para abajo disponemos de una tecla (turn) para invertir la dirección del movimiento. En la versión Spectrum disponemos de una flecha que apunta al sur geográfico y el vindicator no dispone de la posibilidad de girar en redondo, por lo que debe avanzar siempre hacia adelante.

En nuestro camino por los pasillos del complejo encontraremos gran cantidad de puertas. La mayoría de ellas conducen a habitaciones cerradas en las que encontraremos peligrosos enemigos y objetos de utilidad. En la versión Amstrad es preciso entrar en dichas habitaciones para luchar contra los posibles enemigos que haya en ellas. Pero en la versión Spectrum los aliens salen voluntariamente de la habitación y te atacan en el mismo pasillo, de modo que será necesario destruirles previamente para entrar en la habitación y ver si hay algún objeto interesante. Y en el caso del Amstrad los objetos no se encuentran en el suelo (a excepción de las cápsulas de oxígeno) sino en poder de los aliens, los cuales dejarán caer su mercancía después de ser destruidos. Los objetos que podemos encontrar son los siguientes:

— Cápsulas de oxígeno. Restituyen completamente el marcador correspondiente.

— Tarjetas de ascensor. Los diversos ascensores que se encuentran repartidos por el complejo y comunican los diferentes niveles solo funcionarán si disponemos de una tarjeta. Cada ascensor enlaza con un lugar específico, y podrás observar la localización de los ascensores y las conexiones entre ellos en el mapa.

— Cartuchos de munición. En la versión Amstrad la munición se va agotando a medida que la usas. Disponemos inicialmente de 25 balas almacenadas en un único cargador en nuestro rifle, pero podemos conseguir nuevos cargadores hasta un máximo de cuatro, cada uno de los cuales posee inicialmente la cantidad de balas antes mencionada. Cuando la munición del cartucho actual se agota no se reemplaza automáticamente por otro, por lo que es necesario pulsar una tecla específica (toggle) para intercambiar el cartucho en curso por otro en caso de existir. Esta acción puede realizarse en todo momento, no solamente cuando se agote uno de los cartuchos, y os recordamos que sólo es aplicable a la versión Amstrad. En el caso del Spectrum la munición es inagotable, por lo que aunque existan cartuchos diseminados por las habitaciones su utilidad no es vital.

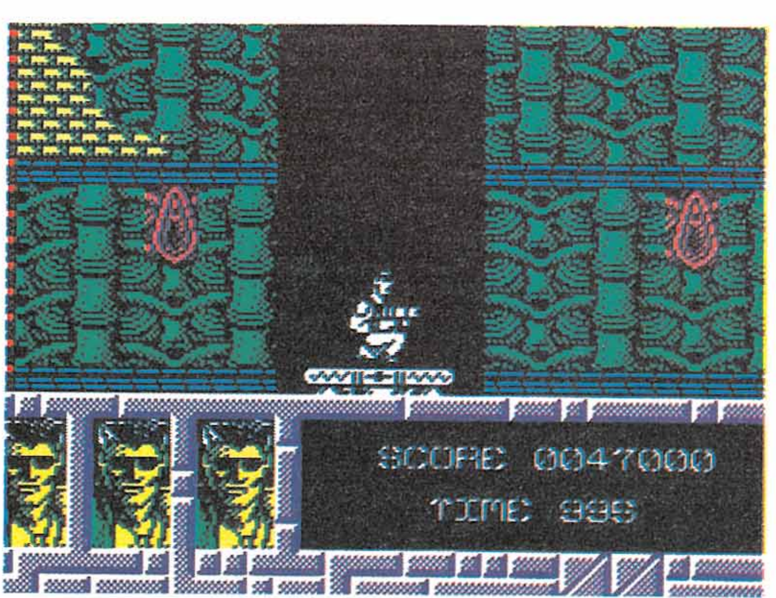
— Tarjetas de ordenador. Llevan marcadas una letra C y se distribuyen siguiendo un código de colores de manera que podemos señalar la existencia de cuatro grupos y tipos de tarjetas. Cada uno de estos tipos es válido para los ordenadores de un único nivel, de forma que la tarjeta situada más a la izquierda en el panel sirve para los terminales del primer nivel y la de la derecha para el cuarto.

Como ya indicábamos antes de cada nivel posee tres terminales cuya localización podéis observar en el mapa que, por suerte, es común a las versiones de Spectrum y Amstrad. Solamente se nos permitirá el acceso a un terminal si disponemos de la tarjeta correspondiente, momento en el cual se nos propondrá un curioso acertijo. En pantalla aparecerá una serie de palabras que resultan de combinar las letras del nombre y apellido de uno de los programadores del juego que nosotros debemos agrupar correctamente e introducir desde el teclado. Si acertamos el nombre oculto aparecerá un mapa esquemático del nivel actual, nuestra posición dentro del mismo y, lo que es más importante, la habitación en la que ▶

ACERTIJOS PRIMERA FASE

Os exponemos una relación de los posibles acertijos que nos presentan los ordenadores con sus soluciones respectivas. Observad que la mayoría de los nombres correctos se encuentran en la tabla de récords y en los créditos de los menús iniciales.

LEON WUPAS	PAUL OWENS
DAWN BARAMOAL	AMANDA BARLOW
KEN MAROWS	MARK OWENS
OLIVER DADI	DAVIDCOLIER
SEAN JIM HAGGIS	JAMES HIGGINS
NATHAN JUNNOD	JONATHAN DUNN
EMILE BAKMA	MIKE LAMB
KEN JAMROS	MARK JONS
ROBIN TUMSEL	SIMON BUTLER
JOE HANGMEN	JOHN MEEGAN
DR ANTONI CLAM MD	MARTIN MCDONALD
RON HVAIN	IVAN HORN
DR KANE WARD	DAWN DRAKE
HUGE PHALUS	PAUL HUGHES
VANNATEE KLEIN	KANE VALENTINE
SAM N JOKER	MARK JONES
BEN STIMULOR	SIMON BUTLER
MALEK MIB	MIKE LAMB



Cada una de las fases de Vindicator constituyen por sí mismas un juego independiente.

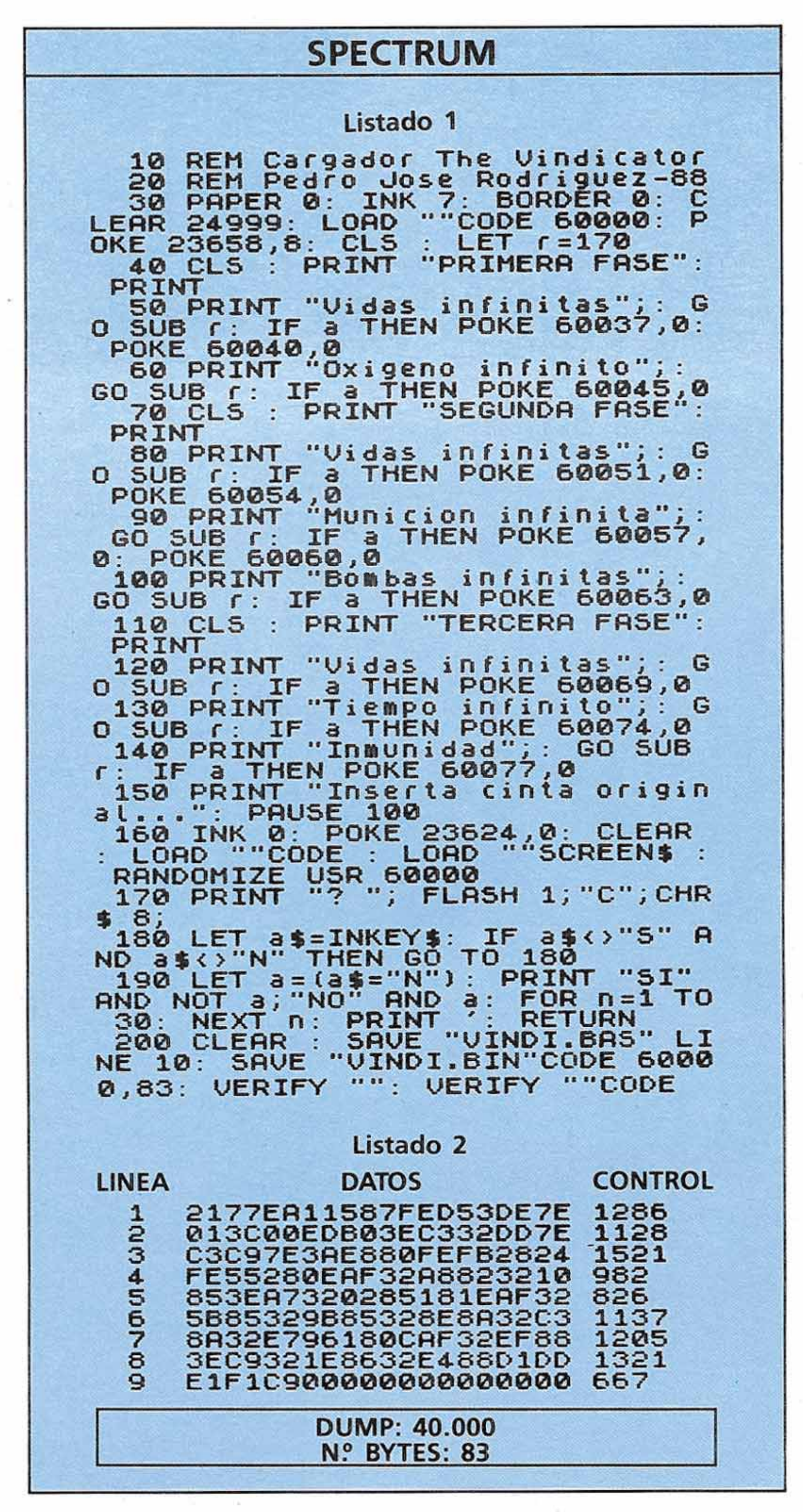
THE VINDICATOR

MAPA

se encuentra uno de los componentes de la bomba, resaltada en color claro. Ahora basta con dirigirse a dicha habitación y recoger el componente, repitiendo el proceso con los doce, tres por cada nivel. Las habitaciones donde se ocultan los componentes son siempre las mismas, pero permanecerán vacías hasta que se active el terminal correspondiente, el cual se encargará se materializar el trozo de la bomba.

Por desgracia, en la versión Amstrad todas las tarjetas recogidas hasta el momento, tanto de ascensor como de ordenador, desaparecen al perder una vida por lo que habrá que extremar las precauciones para no ser destruidos. Os recomiendo visitar todas las habitaciones que vayáis encontrando hasta disponer de un buen número de tarjetas, momento en el que habrá que evitar la innecesaria lucha con los aliens.

Una vez reunidos los doce componentes de la bomba basta con buscar la salida del complejo, que se encuentra en el extremo inferior izquierdo del segundo nivel. Un breve mensaje de felicitación os proporcionará la clave para la segunda fase y podréis pasar a cargarla.



SPECTRUM

Listado 1

```
  10 REM Cargador The Vindicator
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
  30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 60000: P
OKE 23658,8: CLS : LET r=170
  40 CLS : PRINT "PRIMERA FASE":
 PRINT
  50 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r: IF a THEN POKE 60037,0:
 POKE 60040,0
  60 PRINT "Oxigeno infinito";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 60045,0
  70 CLS : PRINT "SEGUNDA FASE":
 PRINT
  80 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r: IF a THEN POKE 60051,0:
 POKE 60054,0
  90 PRINT "Municion infinita";:
 GO SUB r: IF a THEN POKE 60057,
0: POKE 60060,0
 100 PRINT "Bombas infinitas";:
GO SUB r: IF a THEN POKE 60063,0
 110 CLS : PRINT "TERCERA FASE":
 PRINT
 120 PRINT "Vidas infinitas";: G
O SUB r: IF a THEN POKE 60069,0
 130 PRINT "Tiempo infinito";: G
O SUB r: IF a THEN POKE 60074,0
 140 PRINT "Inmunidad";: GO SUB
r: IF a THEN POKE 60077,0
 150 PRINT "Inserta cinta origin
al...": PAUSE 100
 160 INK 0: POKE 23624,0: CLEAR
 : LOAD ""CODE : LOAD ""SCREEN$ :
 RANDOMIZE USR 60000
 170 PRINT "? "; FLASH 1;"C";CHR
$ 8;
 180 LET a$=INKEY$: IF a$<>"S" A
ND a$<>"N" THEN GO TO 180
 190 LET a=(a$="N"): PRINT "SI"
AND NOT a;"NO" AND a: FOR n=1 TO
 30: NEXT n: PRINT ': RETURN
 200 CLEAR : SAVE "VINDI.BAS" LI
NE 10: SAVE "VINDI.BIN"CODE 6000
0,83: VERIFY "": VERIFY ""CODE
```

Listado 2

LINEA	DATOS	CONTROL
1	2177EA11587FED53DE7E	1286
2	013C00EDB03EC332DD7E	1128
3	C3C97E3AE880FEFB2824	1521
4	FE55280EAF32A8823210	982
5	853EA7320285181EAF32	826
6	5B85329B85328E8A32C3	1137
7	8A32E796180CAF32EF88	1205
8	3EC9321E8632E488D1DD	1321
9	E1F1C900000000000000	667

DUMP: 40.000
Nº BYTES: 83

Teclear el listado 1, salvarlo en una cinta. A continuación teclear el listado 2 con ayuda del cargador universal de código máquina. Salvarlo a continuación. Rebobinar la cinta y cargarla con load "", ejecutarlo con run y seguir las instrucciones.

Segunda fase: Las tierras torturadas

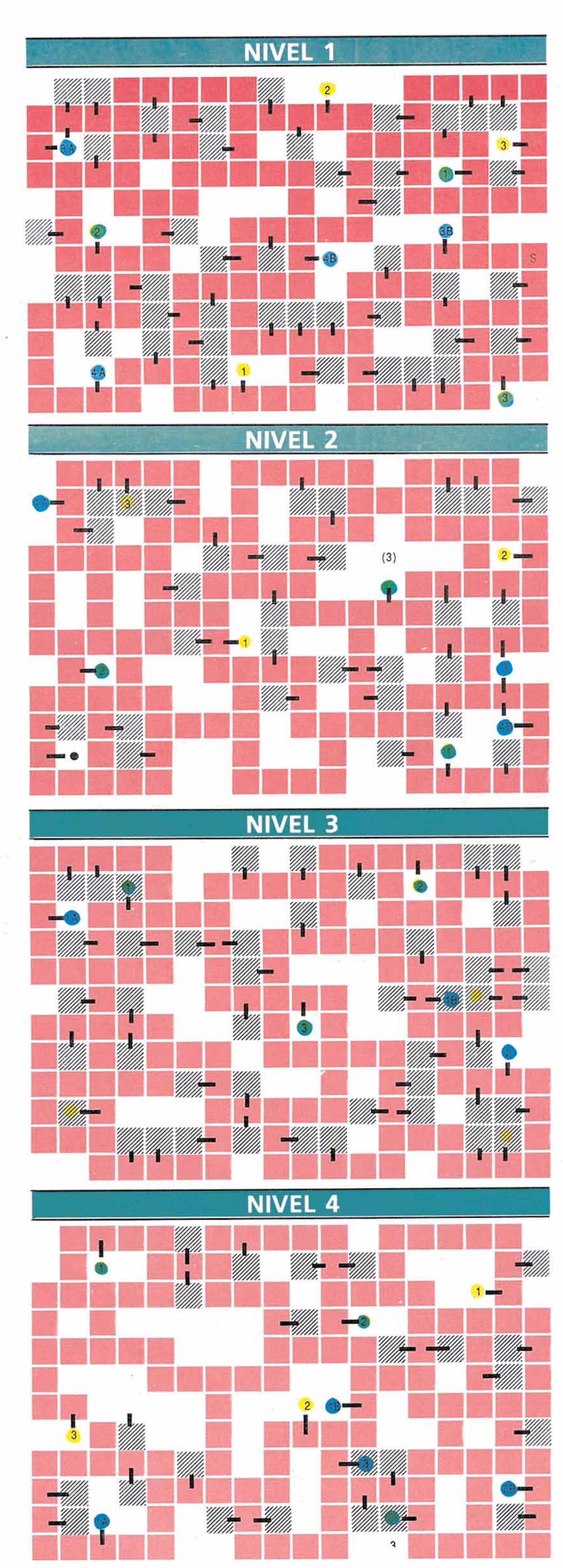
Una sorpresa os espera en esta segunda fase tras la agotadora búsqueda de la aventura anterior. Nos encontramos ante un arcade en la más pura línea del «1942» o «Flying shark», es decir, una pantalla en contínuo scroll longitudinal rodeados de nubes de enemigos. Habiendo escapado del complejo, nuestra misión en este momento es atravesar las peligrosas líneas enemigas para llegar a la siguiente fase.

Esta segunda fase consta de dos recorridos, ambos sobre los mismos paisajes. En el primero viajamos a bordo de un avión de combate armado con ametralladoras y misiles. Las primeras son las armas de propósito general y nos ayudarán a combatir los innumerables enemigos que invadirán nuestro espacio aéreo. Los segundos son armas muy eficaces contra los obstáculos del terreno aunque no actúan sobre nuestros enemigos, y sólo contamos con seis disparos disponibles, por lo que no debemos malgastarlos. En la versión Amstrad existe un depósito de fuel que debemos vigilar, pero tanto este indicador como el de armamento pueden ser recargados pasando sobre las cápsulas del fuel o munición que dejan caer los aviones enemigos.

Una vez completado este recorrido de reconocimiento aéreo debes repetir el mismo camino pero esta vez a bordo de un pesado tanque. Las mismas recomendaciones que antes pueden aplicarse al uso de bombas y munición, si bien en esta ocasión deberás evitar el choque contra los edificios y los bordes del camino. Hacia la mitad del recorrido hay una barrera que habrá que destruir a bombazos para que podamos atravesarla. Completada la distancia que antes recorrimos con el avión se nos presenta el último y mayor obstáculo de esta fase. Se trata del Daark Overlord, guardián mutante de los cuarteles subterráneos, un gigantesco escorpión mecánico que nos impide entrar en la fortaleza del enemigo. Para abatir a tan peligroso monstruo es necesario destruir primero los cañones que esconde en las pinzas de sus patas delanteras, momento en el que quedará al descubierto una cavidad en su lomo que representará el último punto de atacar. Necesitarás muchos impactos para cada uno de los tres objetivos y una vez destruido tan temible monstruo se nos permitirá el acceso a la tercera y última fase.

Tercera fase: La Catacumbas

Los aliens denominan catacumbas a las estructuras subterráneas que dan forma a sus cuarteles secretos. Se trata de una red de pasillos comunicados por sencillos elevadores y al final del pasillo se encuentra el



PRIMERA FASE

Los cuadros verdes representan las computadoras, los amarillos los componentes de las bombas, los azules ascensores indicando el nivel con el que enlazan, y los rayados habitaciones internas. Los números relacionan cada terminal con su trozo de bomba y el punto en la esquina inferior izquierda del nivel 2 da paso al final de esta fase.

AMSTRAD

```
10 REM Cargador The vindicator
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A093:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 CLS:PRINT"PRIMERA FASE":PRINT
50 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(a
$)="S"THEN POKE &A050,0
60 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S"
THEN POKE &A055,0
70 INPUT"Armamento infinito";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A05A,0
80 INPUT"Cualquier numero de bombas";a$:
IF UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A05F,0
90 CLS:PRINT"SEGUNDA FASE":PRINT
100 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A067,0
110 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S
"THEN POKE &A06C,&3A
120 INPUT"Fuel infinito";a$:IF UPPER$(a$
)="S"THEN POKE &A071,0
130 INPUT"Municion infinita";a$:IF UPPER
$(a$)="S"THEN POKE &A076,0
140 INPUT"Bombas infinitas";a$:IF UPPER$
(a$)="S"THEN POKE &A07B,0
150 CLS:PRINT"TERCERA FASE":PRINT
160 INPUT"Vidas infinitas";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A083,0
170 INPUT"Inmunidad";a$:IF UPPER$(a$)="S
"THEN POKE &A088,&C9
180 INPUT"Tiempo infinito";a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A08D,0
190 PRINT:PRINT"Inserta cinta original..
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT
200 MODE 1:MEMORY &3FFF:CALL &BD37:LOAD"
!",&8000:CALL &A000
210 DATA F3,21,1B,80,1,42,1,11,0,80,7D,E
D,4F,ED,5F,AE,EB,AE,EB,77,23,13,B,78,B1,
20,F2,AF,ED,4F,21,2C,80,11,2C,90,1,31,1,
ED,B0,21,32,A0,22,51,90,C3,2C,90,21,44,A
0,11,60,0,ED,53,14,1,1,50,0,ED,B0,C3,AC,
7F
220 DATA 3A,0,10,FE,F7,28,37,FE,D1,28,17
,3E,3D,32,D9,B,3E,3D,32,B4,5,3E,1,32,11,
1E,3E,2A,32,40,E,C3,0,80,3E,3D,32,21,1D,
3E,C2,32,9E,26,3E,3D,32,EB,1D,3E,1,32,C8
,A,3E,1,32,0,9,C3,0,80,3E,3D,32,F9,12,3E
,3E,32,2F,18,3E,1,32,E,6,C3,0,80
```

Teclear el listado basic, ejecutarlo con run, contestar a las preguntas y cargar a continuación la cinta original del juego.

POKES AMSTRAD CPC

Primera fase	
Vida infinitas	POKE 8BD9,0
Inmunidad	POKE &5B4,0
Armamento infinito	POKE &1E11,0
Cualquier número de bombas	POKE &E40,0
Segunda fase	
Vidas infinitas	POKE &1D21,0
Inmunidad	POKE &269E,&3A
Fuel infinito	POKE &1DEB,0
Munición infinita	POKE &AC8,0
Bombas infinitas	POKE &900,0
Tercera fase	
Vidas infinitas	POKE &12F9,0
Inmunidad	POKE &182F,&C9
Tiempo infinito	POKE &60E,0

POKES SPECTRUM 48K

Primera fase	
Vida infinitas	POKE 33448,0: POKE 34064,0
Oxígeno infinito	POKE 34050,167
Segunda fase	
Vida infinitas	POKE 34139,0 POKE 34203,0
Munición infinita	POKE 35470,0: POKE 35523,0
Misiles infinitos	POKE 38631,0
Tercera fase	
Vidas infinitas	POKE 35055,10
Tiempo infinito	POKE 34334,201
Inmunidad	POKE 35044,201

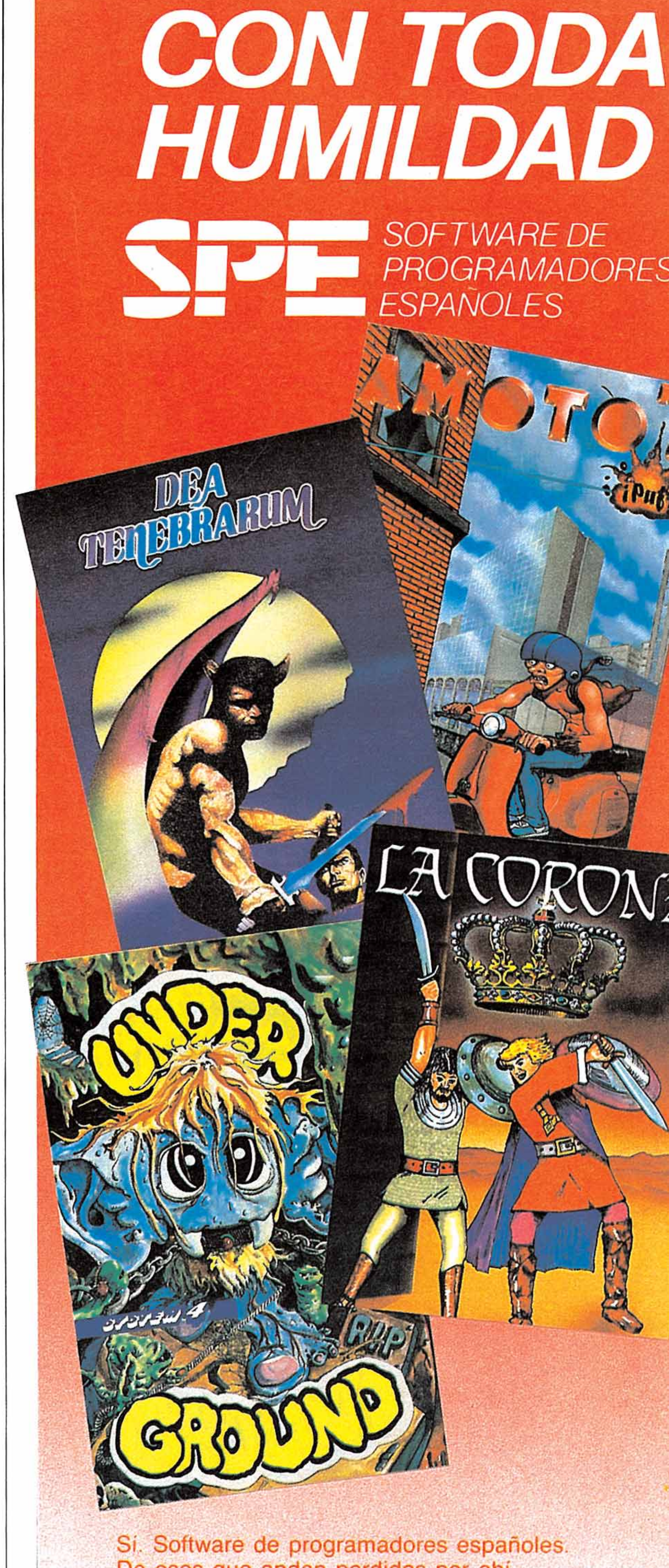
● Vindicator es toda una superproducción que nos ofrece tres apasionantes retos bajo el mismo título.

malvado Gog, general de los ejércitos alienígenas. Los pasillos están compuestos a su vez de dos pisos, si bien en la planta alta existen a veces grandes agujeros que, beneficiosos a veces, nos obligarán a repetir parte del camino en otras. Estos agujeros se encuentran siempre presentes pero ocultos en la versión Amstrad, pero en el caso del Spectrum dichos agujeros son siempre vitales y deben ser abiertos intecionadamente activando ciertos interruptores situados en lugares estratégicos de las catacumbas.

El camino es bastante sencillo y resulta bastante fácil caminar sin desorientarse. Algunos pasillos se encuentran bloqueados por altos muros que nos obligarán a tomar otra ruta. Básicamente hay que dirigirse hacia la derecha, destruyendo los guardias mutantes de Gog y evitando sus peligrosos disparos. Para colmo de males tenemos un límite de tiempo indicado en la parte inferior de la pantalla, tiempo que resulta suficiente únicamente si no nos entretenemos demasiado en el camino.

El malvado Gog espera al final del pasillo. Situado en un punto demasiado alto para el vindicator, la tarea de nuestro personaje será destruir el soporte en el que se apoya, disparando repetidamente hacia el extremo derecho. De una especie de pozo subterráneo surgen cantidades industriales de alienígenas voladores que deberás por supuesto destruir o esquivar mientras ametrallas la base sobre la que descansa el odioso jefe alien. Unos cuantos disparos más y la gloria será tuya, dando punto final a tan agotadora labor. Los mensajes de felicitación son diferentes para los diferentes sistemas, pero nos ha parecido especialmente hermoso el que da broche final a la versión Spectrum, una breve cita de George Orwell que dice «La forma más rápida de terminar una guerra es perderla». ■

Pedro José Rodríguez Larrañaga



Si. Software de programadores españoles.
De esos que andan perdidos por ahí.
De los que no tienen «amiguetes» en determinadas publicaciones. De los que viajan en metro y en autobús. De los que necesitan ayuda.

En System 4 vamos a echarles una mano.
¿Por qué no váis a hacerlo vosotros?





LA ACCIÓN ES SIMULADA • LA EMOCIÓN ES REAL

GUNSHIP



¡YA DISPONIBLE!

SPECTRUM	2.750 pts.
SPECTRUM + 3 DISCO	3.150 pts.
AMSTRAD CPC	3.580 pts.
AMSTRAD CPC DISCO	4.780 pts.
PC COMPATIBLE	8.950 pts.
COMMODORE	3.580 pts.

- Simulación de combate rasante a alta velocidad.
- Revolucionarios gráficos 3-D.
- Centenares de misiones.
- Sistemas avanzados de armamento y control.
- Manual super-detallado con multitud de gráficos explicativos.
- Plantilla para teclado.
- Presentación de lujo.

OTROS TITULOS MICRO-PROSE

AIRBORNE RANGER - COMMODORE - 2.825 pts.

PROJECT STEALTH - COMMODORE - 2.825 pts.

SERMA SOFTWARE

DISTRIBUIDORES

Serma Software

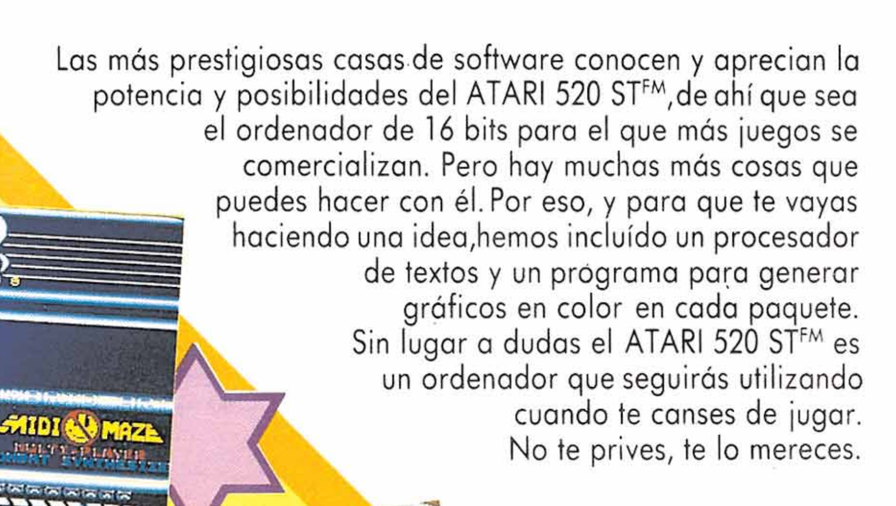
MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE

ENVIA ESTE CUPON A N. D. S. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID

TITULO: ______ SISTEMA: ______ REVISTA: ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______
DIRECCION: ______ COD. POSTAL: ______
POBLACION: ______ PROVINCIA: ______
FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO □ POR TALON BANCARIO □

JUEGA CON EL N.º 1

ATARI 520 STFM, el pequeño gigante de la gama ST. Un ordenador para vivir la acción a 16 bits, tú que estás listo para ir más allá de lo común.
El 520 STFM es el ordenador de 16 bits más asequible del mercado y el único que incorpora un modulador de televisión, con lo que puedes disfrutar inmediatamente de su potencia y colorido.
Y, si lo que deseas es la máxima calidad, puedes conectarle un monitor ATARI (opcional) a color o monocromo.



Las más prestigiosas casas de software conocen y aprecian la potencia y posibilidades del ATARI 520 STFM, de ahí que sea el ordenador de 16 bits para el que más juegos se comercializan. Pero hay muchas más cosas que puedes hacer con él. Por eso, y para que te vayas haciendo una idea, hemos incluído un procesador de textos y un programa para generar gráficos en color en cada paquete.
Sin lugar a dudas el ATARI 520 STFM es un ordenador que seguirás utilizando cuando te canses de jugar.
No te prives, te lo mereces.



	ATARI 520 STFM	AMIGA 500	AMSTRAD PC 1640*
Precio con monitor a color excluyendo IVA.	135.500.– ptas.	160.072.– ptas.	246.288.– ptas.
Microprocesador	68.000.	68.000.	8.086.
Velocidad del reloj	8 MHz	7 MHz	8 MHz
RAM	512 Kb	512 Kb	640 Kb
Sistema operativo residente	Si	Si	No
Salida exclusiva para disco duro	Si	No	No
Modos monocromo y color	Si	No	Si
Resolución máxima en pantalla	640 × 400	640 × 512	640 × 350
Puerto MIDI incorporado	Si	No	No

* Configuración con monitor EGA y una unidad de disco.

ATARI-ST

Muchas más posibilidades

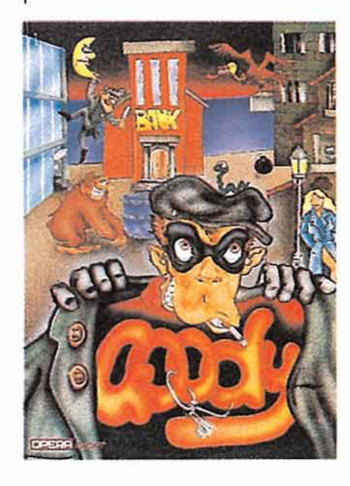
ATARI

ORDENADORES ATARI, S. A. Apartado 195 • Alcobendas, 28100 Madrid • Telf. (91) 653 50 11
Tamarit, 115, 08015 Barcelona • Telf. (93) 425 20 07 – José María Mortes Lerma, 29 - Bajo • 46014 Valencia • Telf. (96) 357 92 69

S.O.S.WARE

Goody
Amstrad

1. En el cargador del n.º 32 para el GOODY, me sale una última opción en la lista que pone 21 234. Me gustaría saber que significa y, además porqué no me funciona el cargador.
2. ¿Cómo se puede pasar a la Gran Berta en el Renegade?
3. El truco para conseguir vidas infinitas en el Livingstone publicado en el número 34 de vuestra revista no me funciona, me bloquea el juego.
4. ¿Por qué en el Goody al entrar en el metro me desaparece el cuadro inferior y me va apareciendo poco a poco?



5. ¿Podrían ampliar la sección Código Secreto?
6. ¿Han publicado el cargador del Ghost'N'Goblins?
7. En el Basil, después de pasar la segunda parte, no me carga la tercera ¿De quién es el fallo, del juego o del ordenador?
8. En el Gauntlet II, después de llegar al nivel 37, se me acaba la cinta ¿Qué he de hacer?

Iván Llamas
(Barcelona)

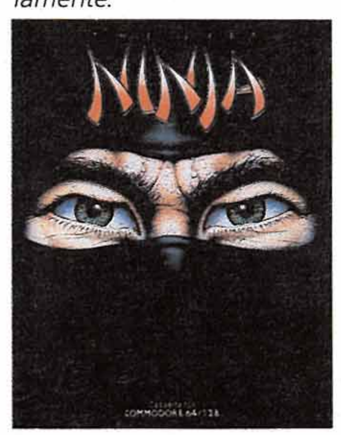
1. *Casi con toda seguridad podemos decirte que tu problema reside en que te has saltado una de las opciones que aparecen entre comillas, repasa cuidadosamente el cargador.*
2. *Para matar a la Gran Berta primero debemos quitarle todas las barras de energía y después alejarnos de ella para que se lance contra nosotros y darle el golpe de gracia cuando se nos abalance.*
3. *Si este truco no te funciona es porque seguramente tu versión es diferente, especialmente si no es original.*
4. *La "misteriosa" desaparición de parte del marcador, es sencillamente un pequeño error de programación que no afecta para nada al desarrollo del juego.*
5. *La sección Código Secreto recoge los trucos remitidos por los lectores, así que de ellos depende que la sección aumente o no.*
6. *El cargador de Ghost'N'Goblins lo puedes encontrar en el n.º 19, en la sección Código Secreto.*
7. *Obviamente el fallo es del ordenador, quizá se deba a que tu copia está defectuosa o incompleta, o a un problema de carga, con los datos que nos das nos resulta imposible darte una solución segura.*
8. *Para seguir cargando nuevos niveles, basta con rebobinar la cara B hasta al principio y seguir jugando normalmente.*

Last Ninja
Commodore

1) ¿Cómo se pasa la primera fase de este juego (me sale un dragón que me mata arrojándome fuego)?
2) ¿Qué hay que hacer para tener invulnerabilidad?

David Saiz Cortell
(Valencia)

1) Esta pantalla del dragón se pasa gracias al uso de las bombas (que se encuentran en la pantalla anterior). Habremos de arrojar una bomba, calculando del tal forma que explote en la cara del dragón, este se quedará adormecido y podremos pasar tranquilamente.



2) La invulnerabilidad se obtiene mediante un objeto en la fase «The Wilderness», que hace que nuestro personaje comience a cambiar de colores, y que permite atravesar la última pantalla de dicha fase.

Metrocross
Commodore

Me podrían dar los POKES para el juego METROCROSS?

Javier Montes Sánchez
(Oviedo)

En el número 33 se publicó un cargador para este programa.

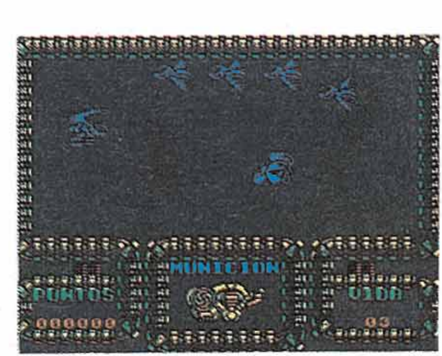
MEGANOVA
Viaje a las estrellas

Phillipus Sunset se levantó y desperezó entre bostezos. Bajo él se movía un inquieto colchón de agua. Al parecer, la deslumbrante rubia que había compartido sus sueños no quería hacer lo mismo con el día y se había marchado. El panorama era desolador: ante él se abría un largo, larguísimo día sin nada que hacer. Comenzó a pensar...

Por fin se le ocurrió algo. Una sonrisa iluminó su poco agraciado rostro y se levantó de un espectacular salto de su lecho. Tras incorporarse, ahora del suelo, frotándose la maltrecha cabeza, se dijo que podría resultar divertido. Sí, sería entretenido robarle al imperio Drowhar ese maravilloso artilugio, cómo se llamaba... Ah, sí: el Sprocket-System, de utilidad obvia.

Así, sin grandes problemas, se introdujo en la base imperial, que no estaba lejos del hotel, entró en el departamento de alta seguridad y, tras saludar a un celoso vigilante, hizo explotar una caja de dinamita ante la caja fuerte, que quedó así destruida. Ante una recelosa pregunta del vigilante, respondió que no se le había ocurrido otra forma mejor de abrirla. Cogió el artilugio y salió de la estancia, no sin despedirse del encargado, con quien había estado dialogando durante el ruidoso proceso.

Salió de la base y aquí se encontró con un grupo de agentes imperiales. Le preguntaron porqué se había retrasado tanto al salir y le dijeron que se diera prisa, que la persecución ya tenía que haber comenzado. Sunset les tranquilizó y se metió en su nave. En ese momento hizo la señal convenida y despegó. Tras él comenzó a sonar la alarma y todo empezó a bullir de excitación...



Cada fase esta animada por enemigos diferentes.

El juego

Al comenzar a jugar, asumes el papel del intrépido megapiloto interestelar Sunset. Este megap... individuo ha robado el increíble Sprocket-System y quiere llevarselo a su casa, situada en el planeta Terra-1. Ante esto, las fuerzas imperiales no se van a cruzar de brazos, ni mucho menos. Van a mandar contra el señor Sunset toda su flota, que se va a encargar de perseguirle en Meganova (planeta donde se ha dado el robo), por el espacio exterior y también en Terra-1.

Las fuerzas contra las que se enfrentará nuestro héroe van a ser muy variadas, pero todas letales por igual. A su favor tiene, aparte de su increíble astucia, habilidad y atractivo personal, unas píldoras de poder, que dotarán a su arcaica nave de los mayores adelantos en tecnología espacial, y que aparecerán con cierta regularidad durante su camino. Pués ya sabes: «ármate de valor y reza lo que sepas: la batalla va a ser decisiva...»

Enemigos

Los hay de muchos tipos y depende su especie del lugar en que te encuentres:

• En Meganova y sus subterráneos podrás observar:

— Naves de combate: vienen en grupos de tres o cuatro. Raras veces atacan en solitario. A veces están «aparcadas» esperando que pases para sorprenderte por detrás. Suelen serpentear por la pantalla antes de irse.

— Droidos: especie de cosa redonda que tiende a moverse con gran velocidad y en línea recta. Por regla general, disparan.

— Meteoritos: caen de arriba hacia abajo en diagonal. Son bastante peligrosos, pero no inmunes a tu munición. Colocate a ras de suelo cuando estés en su zona.

— Kamikazes: se comportan como las naves de combate.

• En el laberinto de Otnirebal y el espacio exterior admirarás:

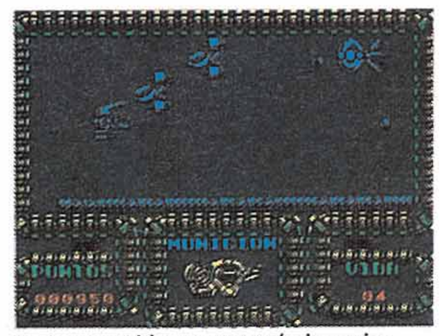
— Autogiros: Helicópteros de abultada barriga, que suelen aparecer en línea recta para luego bajar o subir inesperadamente.

— Vidrillos: naves de perfil aerodinámico, muy parecidas en comportamiento a la nave de combate.

— Hogazavol: nave enemiga comuflada con la traidora forma de una apetitosa hogaza. Se mueven muy deprisa y en muchos casos con la desagradable manía de aparecer por detrás.

— Ovnios: aparecen en el espacio exterior. Van en línea recta y agrupados. Buenos chicos, no suelen producir dolores de cabeza.

• Finalmente, en Terra-1, la oferta es más variada, como buen final de fiesta:



En tu recorrido encontrarás ingenios que añadir a tu nave.



— Vipers: otra variedad de las naves de combate.

— Tópteros: aparecen a ras de suelo muchas veces, resbalando de forma llamativa. Atentos a sus bruscos cambios de dirección.

— Cornivol: es característico en ellos su cuerno prominente. Son una especie de rinoceronte saltarín.

— Ultranave de combate: como las naves de combate, pero más potente, más rápida y con menos consumo... ¿No es maravilloso?

— Tanques: disparan y siempre van a ras de suelo. Son exactamente eso.

Contra todos los enemigos la mejor estrategia es destruirlos antes de que lo hagan ellos contigo. No obstante, más adelante se explicará como sobrepasarlos en algunos casos más complicados, pues tu nave carece de disparo de cola, lugar por el que aparecerán numerosos enemigos.

Poderes

Vamos con la parte agradable del viaje. Como ya comenté, durante tu recorrido encontrarás ingenios que añadir a tu modesto utilitario. Estos son de varios tipos:

● Asumimos el papel de un intrépido piloto interestelar, empeñado en llevarse a su planeta un sofisticado artilugio.

— **Velocidad:** esto... no sé cómo explicarlo. Lo dejo al ingenio del lector.

— **Superdisparo:** conseguirás un potente obus indestructible, esto es, que destruirá a todos los enemigos que toque, sin destruirse por ello.

— **Escudo:** se trata de tres bolitas que impedirán que tu nave sea destruida por alguna despistada bala rival. Ojo, que no te protege del choque con las naves enemigas.

— **Misiles:** al tiempo que disparas saldrán tres proyectiles a tres alturas que barrerán literalmente a tus enemigos.

— **Vida:** al recogerlo consigues una vida extra, creo...

En la superficie de Meganova

Debes encontrar e introducirte en el templo Sanmuloc. Comienza el ataque con naves y algún droido. Luego tendrás que traspasar dos zonas de meteoritos y llegarás al planeta, donde puedes coger una velocidad. Hay una nave parada que es conveniente que destruyas, pero cuidado de no ser destruido por los 4 droidos que aparecen por detrás.

Entre disparo y disparo podrás ver la decoración del planeta. Sobre ti se lanzan droidos, kamikazes y naves que sólo obtienen un disparo bien dirigido. Antes de llegar a las montañas puedes recoger el superdisparo. Tras destruir el kamikaze que aparece por detrás y la cuadrilla de naves alcanzaremos la factoria, donde hay otra tormenta de asteroides.

Luego hay una zona con plataformas, previa a la zona donde podrás coger el escudo. En las plataformas hay algunas naves paradas, que han de ser destrozadas. Ahora podrás ver la gruta, que tiene la entrada debajo. Has penetrado en la base, donde tu mayor enemigo va a ser la visibilidad. De los hangares dos y tres saldrán naves, y podrás salir de la gruta vigilando no perecer ante los tres droidos que aparecen por detrás.

Otra vez entre montañas podrás recoger misiles. Tras acabar con los últimos enemigos, nos meteremos por un agujero. Estamos en...

● Tres cargas independientes con dos códigos de acceso diferentes conforman el extenso mapeado de Meganova

Las comunas de Sanmuloc

Nuevamente, tu enemigo principal va a ser la visibilidad. Tras acabar con algunos droidos y una nave.. Luego aparece una bandada de droidos (cinco por delante y uno por detrás). Este dispara y se da la vuelta: esquiva su disparo y pegate debajo. Luego puedes coger una vida. A continuación van a aparecer dos kamikazes por detrás, uno de arriba y otro de abajo. Para esquivarlos, colocate en medio de la pantalla (usa como indicador la columna) y dispara a la nave que aparece delante a media altura. Destruye todo lo que encuentres y llegarás al final de las comunas, donde podrás ver un estrecho tunel. En ese momento aparecen por detrás cuatro droidos, a los que debes dejar pasar primero. Ya te puedes introducir en el pasadizo.

Ante tus atónitos ojo podrás ver que un kamikaze aparece por detrás: no hay escapatoria posible, pues no tienes espacio para maniobrar. ¿Qué hacer?. Pegate adelante disparando sin descanso: el kamikaze proseguirá su movimiento inexorable, pero en el instante en que te va a alcanzar se da la vuelta. Puedes respirar, pero continua disparando. Ya llegas a la puerta, a la que también has de disparar hasta que sea destruida.

Final de la primera parte y primer código de acceso: 26719. Tras unos minutos de relax (mientras se carga parte del juego), nos disponemos a afrontar la siguiente fase del juego.

En Otnirebal

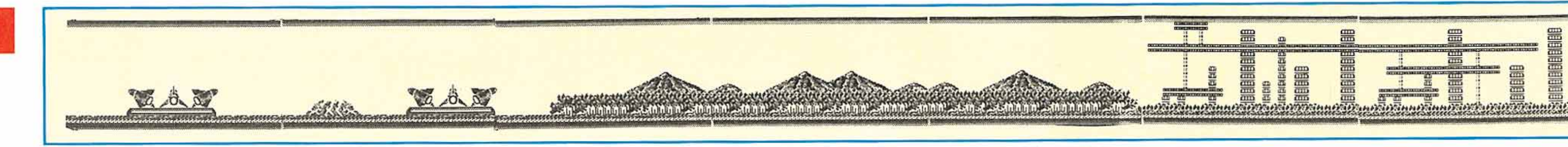
Como su nombre indica, es un laberinto ((lee Otnirebal al revés y comprenderás lo que digo). Es la fase más complicada del juego y es recomendable seguir las instrucciones estrictamente.

Primero verás cuatro autogiros por arriba y otro abajo. Destruye los de arriba y vete por aquí. Esquiva el disparo del otro autogiro, subiendo ligeramente, tras lo que tu enemigo se dará la vuelta. Dispara a los otros autogiros que aparecen y metete por debajo. Aparecen ahora cinco vidrillos, cuatro van por arriba y el otro por abajo, al que darás su merecido. No te metas en el estrechamiento hasta que veas pasar una hogazavol que aparece por detrás. Coge la vida. Destruye los autogiros delanteros y esquiva la bala del trasero, que se dará la vuelta.

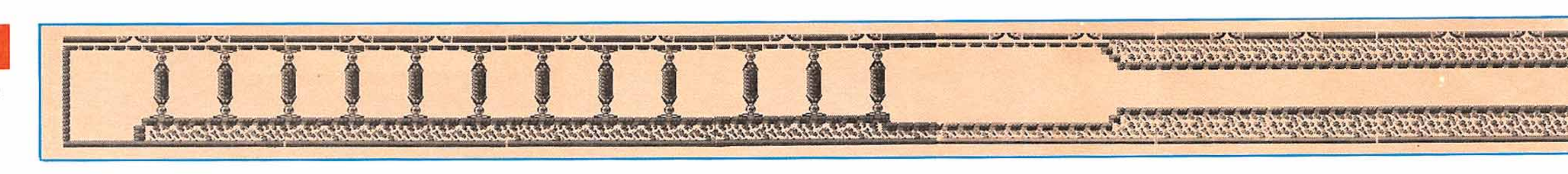
Sube rápidamente en el tunel y destruye el autogiro, si no subes con rapidez te disparará. Ahora llegas a otro cruce, donde aparecen cuatro autogiros por arriba y otro abajo. Espera que salga éste y destruye los otros, antes de avanzar por arriba. Te atacan tres vidrillos, que tras su cometida te dejan coger un poder de velocidad. Vete por abajo y dispara todo el rato, pues si aparece un autogiro te disparará y perderás una vida. Continua tu camino y dispara al vidrillo que aparece. Cerca hay una hogazavol aterrizada. Pasala rápidamente y acaba con sus semejantes que aparecen serpenteando por delante. Ahora despega la hogazabol y te lanza una bala, a la que no debes dejar realizarse como tal. Luego se da la vuelta y tú te encontrarás con la salida, a la que nuevamente debes bom- ▶

MEGANOVA

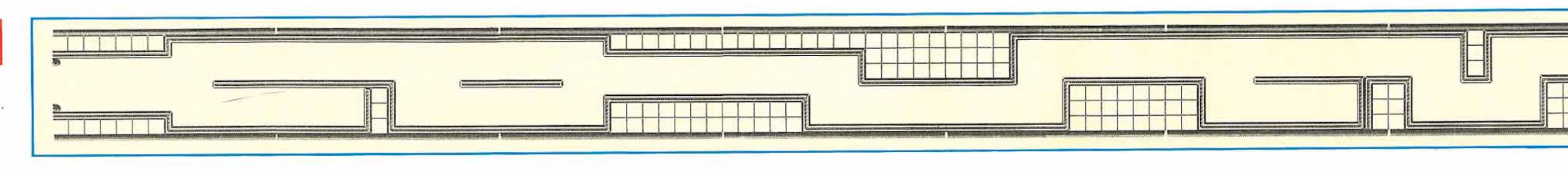
FASE 1
PRIMERA CARGA



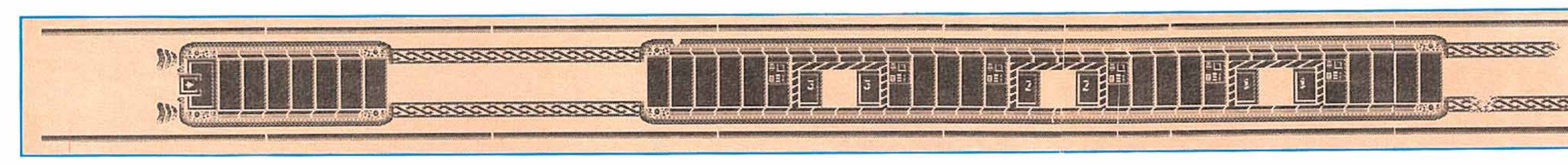
FASE 1
SEGUNDA CARGA



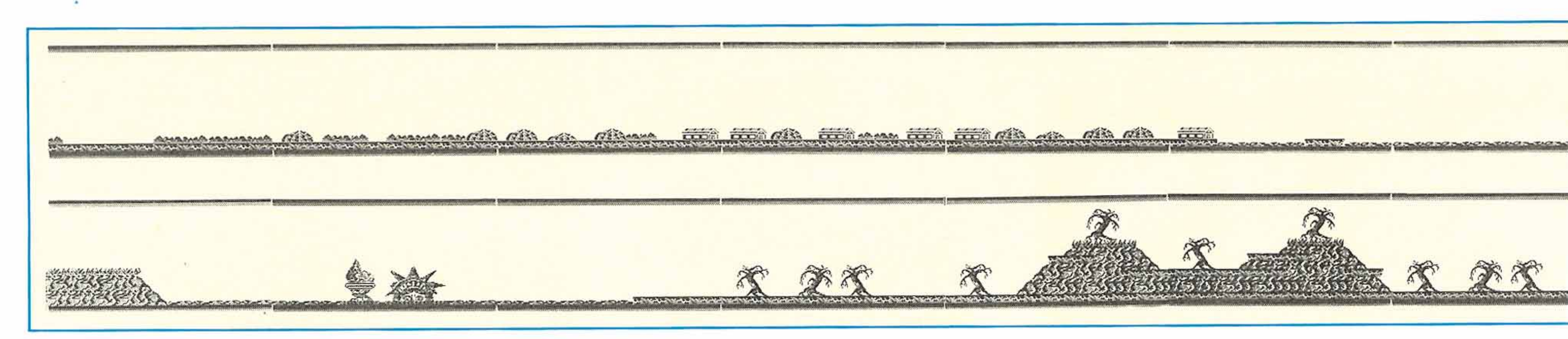
FASE 2
PRIMERA CARGA



FASE 2
SEGUNDA CARGA



FASE 3



bardear desaforadamente. Así sales a...

El espacio exterior

Aquí te reciben varias oleadas de enemigos; autogiros, vidrillos y hogazavoles compiten por acabar con tu única vida. Destruyelos a todos y vigila tu trasero (esto es, la parte de atrás de la pantalla, mal pensado). Cerca encontrarás un superdisparo y también un enorme navío interestelar, momento en el que te atacarán cuatro autogiros por detrás y uno por delante. Destruyelo y pegate arriba, sin entrar todavía en el navío. Educadamente cederás el paso a los cuatro enemigos para luego cebarte con ellos en una majestuosa entrada en el bajel espacial.

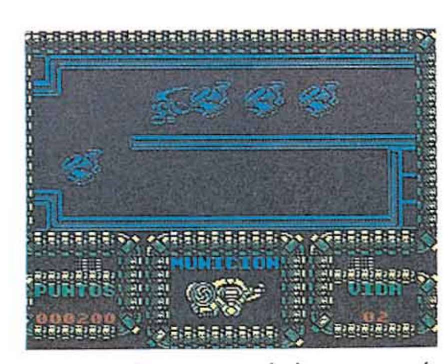
Ahora te acosarán algunos hogazavoles y luego aparecerán unos vidrillos, justo al final del primer remolque del armatoste. Dispara al de abajo y sal con seguridad de esta rulotte. Esquiva al autogiro y a los hogazavoles que salen por detrás a media altura. Ahora podrás recoger un práctico escudo. Sí, y también morirás, por avaricioso. No lo cojas todavía, ansioso. Pégate detrás a media altura y observarás como aparecen sendos autogiros, uno arriba y otro abajo y éste acompañado por un vidrillo que comienza a ascender hasta ocupar el único hueco que quedaba: como ves, sin escapatoria. Ahora puede coger el escudo sin riesgo.

Nuevas oleadas de enemigos con la esperada aparición de los ovnios: todos han de caer ante la potencia de tu fuego. Al poco rato llegarás a la zona de depósito, donde te debes colocar en la esquina superior izquierda para sobrevivir al furibundo ataque de cuatro vidrillos. Entre los ataques de ovnios y hogazavoles podrás coger misiles y llegar al último módulo del impresionante crucero. No te precipites en tu entrada: espera con educación que lo hagan los tres autogiros y el vidrillo que aparecen, para lo que deberás pegarte arriba cuando aparezcan por detrás. En este módulo volverás a sufrir algunos ataques y llegarás a su salida, donde otra vez aparecen cuatro traidores autogiros con una hogazavol, a los que nuevamente cedes el paso, haciendo gala de tu educación, por lo que te pegarás arriba hasta que salgan.

Ya sólo dos cosas te separan de Terra-1: un código (16640) y una carga desde la cinta de tu ordenador.

MSX

```
1 'POKES MEGANOVA
2 'MARCOS.J.B
3 SCREEN 0:COLOR15,1,1:KEYOFF:CLEAR 100,34900!:POKE&HFCAB,1
4 LOCATE 0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IF A$="S" THEN VI=1:ELSE VI =0
5 LOCATE 0,23:INPUT"NUMERO DE VIDAS (1-255)";NV:IF NV<1 OR NV>255 THEN GOTO 5
6 LOCATE 0,23:INPUT"INMUNE A DISPAROS ENEMIGOS (S/N)";A$:IF A$="S" THEN IE=1:ELS
E IE=0
7 LOCATE 0,23:INPUT"CONTINUAR CON LAS MUNICIONES AL PER-  DER UNA VIDA (S/N)";A$
:IF A$="S" THEN CM=1:ELSE CM=0
8 CLS:LOCATE 5,10:PRINT"LOS CODIGOS DE ACCESO SON:":LOCATE 10,12:PRINT"2 CARGA:
26719":LOCATE 10,14:PRINT"3 CARGA: 16640":LOCATE 9,18:PRINT"PULSA UNA  TECLA":A$
=INPUT$(1)
9 BLOAD"CAS:",R:BLOAD"CAS:"
10 POKE&H8886,0:POKE&HB733,NV:IF VI THEN POKE &HB9E9,0
11 IF IE THEN POKE&HA5B4,201
12 IF CM THEN M=&H9D85:GOSUB 14:M=&H9F0D:GOSUB 14:M=&H9F22:GOSUB 14
13 DEFUSR=40000!:A=USR(A)
14 FOR R=M TO M+2:POKE R,0:NEXT R:RETURN
```

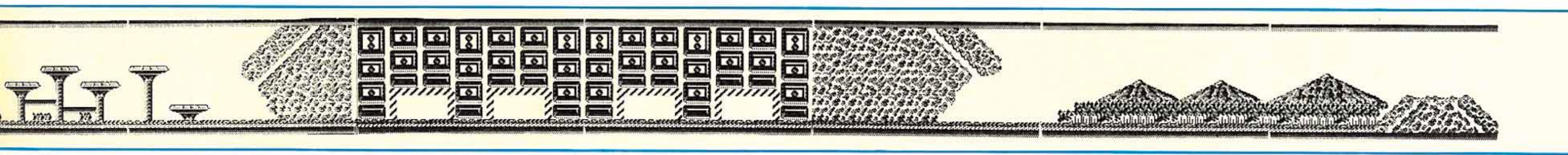


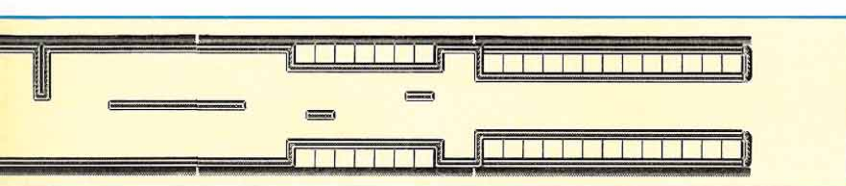
Los misiles son una de las armas más efectivas.

Hogar, dulce hogar

Esta zona le resulta más familiar a Sunset, pero todavía queda un largo trecho hasta casita. Comienzan los ataques: tópteros, vipers y cuernivoles se suceden sin descanso en sus tentativas por dar fin a la vida de nuestro héroe. Tras un trecho aparece ante nuestros ojos el océano, pero no por eso cesan los ataques. Sin embargo, podrás coger

Viaje a las estrellas



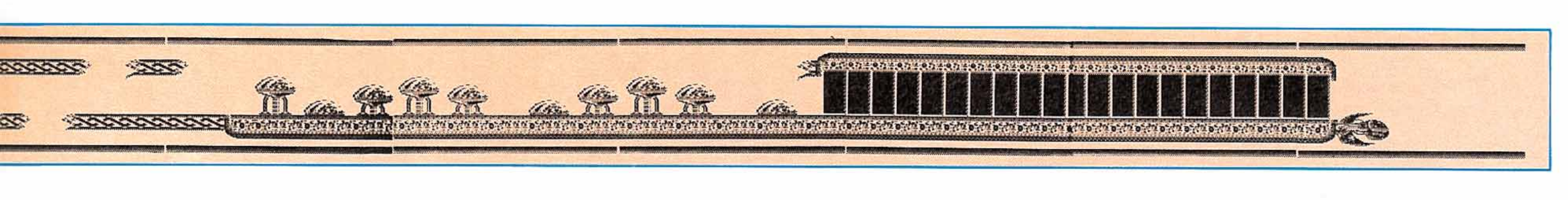


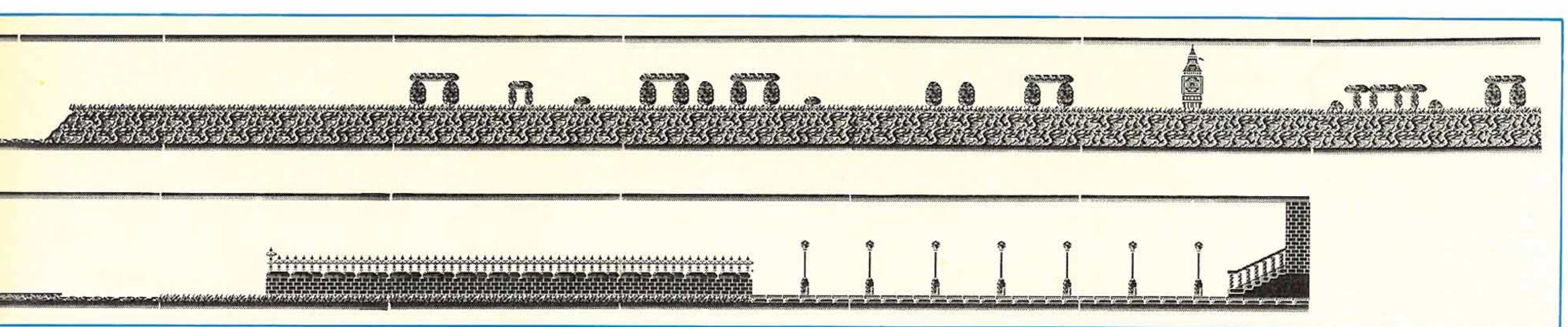
CARGADORES

Para utilizar los cargadores, teclea el listado correspondiente a tu ordenador, sálvalo en una cinta, ejecútalo con Run y sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.

AMSTRAD

```
10 REM cargador MEGANOVA
20 REM por TEDDY
30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
40 MEMORY 40000:MODE 0:PRINT "PULSA PLAY
"
50 FOR N=41500 TO 41507:READ A:POKE N,A:
NEXT N
60 LOAD "!C":POKE 41109,28:POKE 41110,16
2:CALL 41000
70 DATA 62,0,50,200,103,195,125,78
```





SPECTRUM

```
 10 REM cargador MEGANOVA
 20 REM por TEDDY
 30 REM ALCOBENDAS 31/7/88
 40 CLEAR 65000: INK 7: PAPER 0
: BORDER 0: CLS
 60 PRINT "PON EN MARCHA LA CIN
TA": INK 0
 70 LOAD ""CODE : POKE 65520,24
5: POKE 65521,255
 75 FOR N=65525 TO 65532: READ
A: POKE N,A: NEXT N
 80 RANDOMIZE USR 65470
 90 DATA 62,0,50,126,126,195,62
98
```

un poder de velocidad. Numerosas oleadas de tópteros te van abriendo el paso hacia una zona montañosa, en la que puedes recoger un superdisparo. A los antiguos enemigos se unen ahora los tanques. El paisaje está poblado de dólmenes e incluso puedes ver un tren de mercancías (eso sí, aéreo) que, como entra por detrás y no hay señalización, casi te pilla.

Tras una acometida de cuatro ultranaves y un tanque, y ante la vista de un decaido Big Ben, te atacarán tres vipers y un tanque por detrás, pero con nulos efectos si te colocas arriba. Ahora les toca el turno a dos cuernivoles que aparecen por detrás, pegados arriba y abajo, por lo que te situarás en el medio para esquivarlos. Ya puedes coger el escudo. Más enemigos de todo tipo se interponen en tu camino, pero vas acabando con todos (eso sí, por riguroso orden, que no se cuele nadie). Bajo tus alas ves el resto de la Estatua de la Libertad, en una imagen que recuerda la película «el planeta de los simios». Más tópteros, ultranaves y vipers, y llegarás a coger misiles. Tras acabar con otros cuantos incordios, verás otra cordillera, por cuya cima se desliza un peligroso tanque, escoltado por tres vipers, todos los cuales han de morir. Entre las montañas hay un recóndito valle donde te debes colocar hasta que pase un peligro viper que aparece desde atrás. Sales de la zona montañosa, y de nuevo se ciernen sobre ti enemigos de toda especie, con tendencia a espectaculares ataques por la espalda. Procura colocarte centrado en la pantalla y si te atacan por detrás procura irte hacia abajo. Cuando estés a punto de llegar a coger una vida te atacarán un tóptero y cuatro ultranaves: pegate arriba para esquivarlos; debes estar ahora sobre una valla.

Después de las acometidas de un tóptero y un cuernivo podrás ver las farolas de la avenida que conduce a tu casa. El enemigo está quemando sus últimos cartuchos: cuatro tópteros por detrás, otro en solitario y, como despedida, una viper a toda pastilla desde atrás a media altura.

Llegaste a casa. Te montas en tu lujoso deportivo y te vas a dar una vuelta. Basta de ajetreo: te mereces un poco de descanso. Al tiempo, aparece un mensaje con una peculiaridad, digamos, ortográfica, felicitándote por tu logro diciéndote algo que ya sabías.

En algunas ocasiones es aconsejable no enfrentarse con los enemigos.

Esto es todo

Pocos días después, el intrépido megap...individuo Philipus Sunset se haya tumbado cómodamente. Repentinamente, llaman a la puerta. Con paso cansino, el héroe abre y ante él hay un señor elegantemente vestido:

— ¿Qué deseaba, señor? —inquiere Sunset.

— Que dice el emperador que si podría devolvernos el Sprocket-System, pues lo necesitamos para...

Por supuesto, nuestro héroe, siempre dispuesto a ayudar al desvalido, devolvió el aparato a su alteza. Y todos fueron felices...

Nota: supongo que el lector se preguntará por la utilidad del aparato en cuestión. Pues bien, este sofisticado armatoste sirve para desponzoñar los alfabrallos pasticulando la poscuracidad de... ■

Fernando Herrera González

CARGADORES

GRYZOR — COMMODORE

```
1 REM GRYZOR
2 REM JOSE DOS SANTOS 1988
3 PRINT"ℶESPERA UN MOMENTO"
4 FORN=0TO55:GOSUB13:POKE49152+N,B:S=S+B:NEXTN
5 IFS<>5393THENPRINT"ERROR EN DATAS":END
6 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
7 GETA$:IFA$=""THENGOTO7
8 POKE816,0:POKE817,192:POKE2050,0:LOAD
10 DATA20,A5,F4,A9,20,8D,54,03,A9,13,8D,55,03,A9,C0,8D,56,03,60,A9,2C,8D
11 DATA2D,0A,8D,15,0A,A9,A9,8D,14,0A,A9,A4,8D,2F,0A,A9,34,8D,30,0A,A9,03
12 DATA8D,17,0A,A9,72,8D,18,0A,EE,20,D0,60
13 READA$:B=0:FORL=1TO2:A=ASC(MID$(A$,L))-48:A=A+(A>9)*7:B=B*16+A:NEXTL:RETURN
```

JET SET WILLY — AMSTRAD

```
10 ' **********************************
20 ' ***                            ***
30 ' ***  CARGADOR  JET SET WILLY   ***
40 ' ***                            ***
50 ' ***         J.M.M. 1988        ***
60 ' ***                            ***
70 ' **********************************
80 '
90 CLS
100 MODE 1:INK 0,0:PAPER 0:INK 1,2:PEN 1:PRINT CHR$(24);CHR$(1);
110 LOCATE 1,2:PRINT "Introduce cinta/disco y pulsa una tecla "
120 CALL &BB06
130 MEMORY &1FFF: LOAD"jet2",&3100:LOAD"jet3",&7100
140 LOCATE 3,5:INPUT "Usas un 464 S/N ";r$:IF r$<>"S" AND r$ <>"s" THEN POKE 361
74,&49:POKE 36175,&B6
150 LOCATE 3,7:INPUT "Quieres vidas infinitas (S/N) ";r$:IF r$="S" OR r$ ="s" TH
EN POKE &82A8,0
160  IF r$<>"S" AND  r$ <>"s" THEN LOCATE 3,9:INPUT "Cuantas vidas (menor de 128
 y multiplo de 8) ";v: POKE &81F0,v
170 LOCATE 3,11:INPUT "Los monstruos no matan (S/N) ";r$:IF r$="S" OR r$ ="s" TH
EN POKE &8E7D,0
180 RUN"jet1
```

ARKANOID — AMSTRAD (DISCO)

```
10 ' ****************************
20 ' **                        **
30 ' ** CARGADOR ARKANOID DISCO **
40 ' **                        **
50 ' ** JOSE MANUEL MUÑOZ  1988 **
60 ' **                        **
70 ' ****************************
80 '
90 CLS
100 INPUT "VIDAS INFINITAS S/N";R$
110 FOR a=&A000 TO &A023
120 READ p:POKE a,p
130 NEXT
140 PRINT "PON EL DISCO Y PULSA UNA TECLA"
150 CALL &BB06
160 IF UPPER$(R$)="N" THEN RUN"ARKANOID.BIN" ELSE CALL &A000
170 DATA 6,8,33,28,160,17,0,192,205,119,188,33,64,0,205,131,188,205,122,188,62,0
,50,243,2,205,229,69,65,82,75,65,78,79,73,68
```

LIVINGSTONE, SUPONGO — COMMODORE

```
1 REM LIVINGSTONE
2 REM JOSE DOS SANTOS
3 FORN=0TO20:READA:POKE272+N,A:S=S+A:NEXT
4 IFS<>2038THENPRINT"ERROR EN DATAS":STOP
5 PRINT"PREPARA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA"
6 GETA$:IFA$=""THENGOTO6
7 POKE816,16:POKE817,1:LOAD
15 DATA32,165,244,169,44,141,96,9,169,134,141,98,9,169,69,141,99,9,76,16,8
```

SKATE CRAZY — SPECTRUM

LISTADO 1

```
  10 REM ******************
  20 REM *                *
  30 REM * CARGADOR DEL   *
  40 REM * SKATE CRAZY    *
  50 REM * PARA SPECTRUM  *
  60 REM * POR J.J.G.Q.   *
  70 REM *                *
  80 REM ******************
  90 REM
 100 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR : LOAD ""CODE 23296,142
 110 POKE 23658,8
 120 PRINT AT 1,0; PAPER 7; INK
2; FLASH 1;"      POKES PARA LA P
ARTE 1     "
 130 LET A$="ENERGIA ILIMITADA":
 GO SUB 1000: IF A THEN POKE 234
03,0
 140 LET A$="NO FATIGARSE": GO S
UB 1000: IF A THEN POKE 23406,0
 150 LET A$="NO IMPORTA EL JURAD
O": GO SUB 1000: IF A THEN POKE
23410,0: POKE 23415,0
 160 PRINT AT 1,25; INK 7; PAPER
 2; FLASH 1;"2"
 170 LET A$="VIDAS INFINITAS": G
O SUB 1000: IF A THEN POKE 23373
,0: POKE 23376,0
 180 LET A$="TIEMPO ILIMITADO":
GO SUB 1000: IF A THEN POKE 2338
1,0
 190 CLS : PRINT #1;AT 1,0; PAPE
R 1; INK 7; FLASH 1;"       CARGA
NDO SKATE CRAZY         "
 200 PRINT USR 23296
1000 LET A$=A$+" ?": INPUT "": P
RINT #1;AT 1,0; PAPER 1; INK 7;T
AB (32-LEN A$)/2;A$,
1010 LET K$=INKEY$: IF K$<>"S" A
ND K$<>"N" THEN GO TO 1010
1020 IF INKEY$<>"" THEN GO TO 10
20
1030 BEEP .1,20: LET A=K$="N": R
ETURN
9999 SAVE "SKATE.POKE" LINE 100
```

LISTADO 2

LÍNEA	DATOS	CONTROL
1	AF3276F8DD213EF81100	1172
2	803EFF37CD5605F37CA7	1330
3	20EA3A76F8FEF32817FE	1504
4	C320DF21675B1150FFD5	1242
5	01B000EDB0E122D7F8C3	1507
6	76F83E5C328AF8328DF8	1395
7	3EA33290F8214A5B22EF	1138
8	F8C376F8AF32CE87320C	1437
9	883EC932B28A21005B22	923
10	AA8E22B58E3EAF32B98E	1283
11	C300733EC93281A63237	1023
12	B5AF32BCB53E2C3218AD	1128
13	21005B2223F9222EF93E	833
14	AF3232F93E203233F9C3	1163
15	00900000000000000000	144

DUMP: 40.000 Nº BYTES: 142

MARAUDER — SPECTRUM

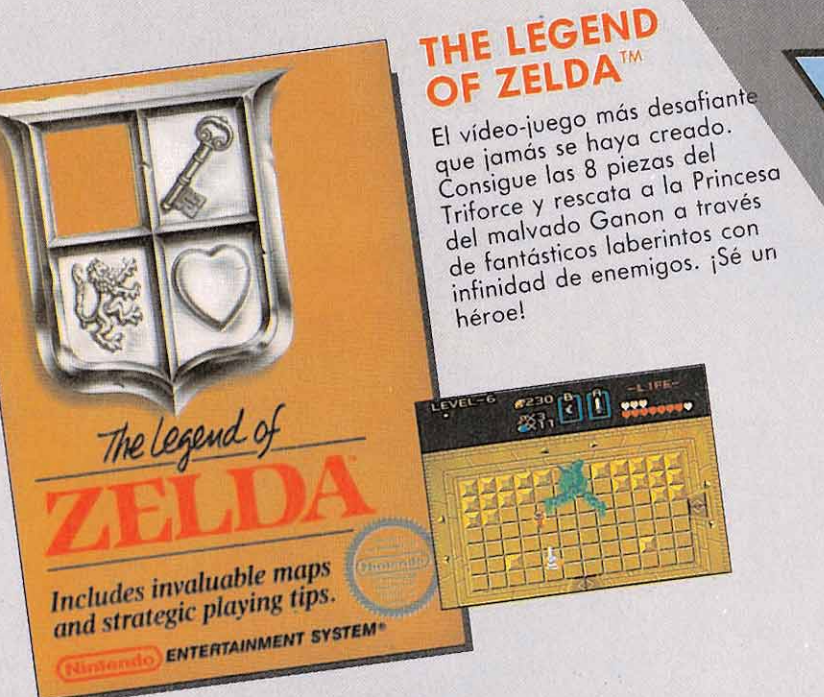
```
  30 REM ********AMADOR********
  40 REM *        MERCHAN     *
  50 REM *        RIBERA      *
  80 REM **MARAUDER  09/07/88**
 110 CLEAR 24767: INK 7: BORDER
0: PAPER 0: FOR f=55000 TO 55032
: READ a: POKE f,a: NEXT f: FOR
f=23400 TO 23418: READ a: POKE f
,a: NEXT f
 120 DATA 33,0,252,17,96,236,1,2
0,0,237,176,62,201,50,115,236,20
5,96,236,62,104,50,165,254,62,91
,50,166,254,205,19,252,201
 130 DATA 62,0,50,61,102,62,0,50
,183,133,62,245,50,66,102,195,0,
128,201
 140 INPUT "num. fase?",a
 150 LET a=a-2: POKE 23401,a
 160 LOAD ""CODE 64512: RANDOMIZ
E USR 55000: RANDOMIZE USR 64531
```

NOTA

Si tienes algún cargador de vidas infinitas para las versiones originales de cualquier juego en Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX, Atari ST o PC y quieres que te lo publiquemos en la sección de cargadores, envíanoslo. Si es seleccionado recibirás a cambio un premio en metálico de 3.500 ptas. Indicando en el sobre REFERENCIA CARGADORES e incluyendo tu nombre, dirección y teléfono, para que podamos ponernos en contacto contigo. Por favor, juega limpio y envíanos sólo tus propios cargadores.

Teclear los listados, ejecutarlos con RUM, contestar a las preguntas y cargar la cinta original de los juegos. En el caso del Skate Crazy las instrucciones cambian: primero debéis teclear el LISTADO 1 y salvarlo en una cinta, después con ayuda del cargador universal de C/M teclear el LISTADO 2 y salvarlo inmediatamente después, rebobinar la cinta, cargarla con LOAD'''' y contestar a las preguntas.

Sólo Nintendo® te lo puede ofrecer



THE LEGEND OF ZELDA™

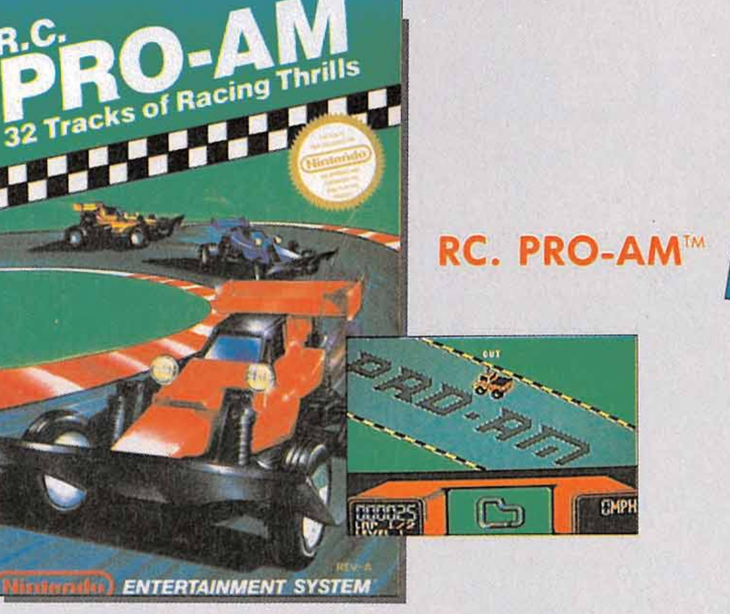
El vídeo-juego más desafiante que jamás se haya creado. Consigue las 8 piezas del Triforce y rescata a la Princesa del malvado Ganon a través de fantásticos laberintos con infinidad de enemigos. ¡Sé un héroe!



NINTENDO, la prestigiosa casa japonesa, pone a tu alcance el vídeo-juego de tus sueños: ''NINTENDO ENTERTAIMENT SYSTEMS''
Una gran variedad de juegos para toda la familia y la emoción que tu buscabas.
¡NO TE LO PIERDAS!

RAD RACER™

Elige entre un Fórmula 1 o un Ferrari. Ponte las gafas tridimensionales y gana la carrera contra el tiempo.



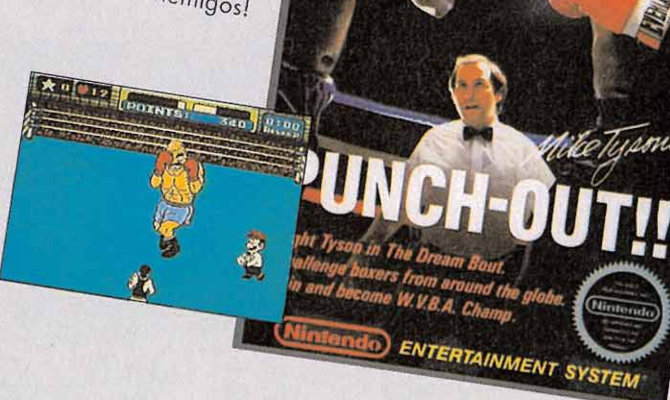
RC. PRO-AM™

Turbo-tracción a las cuatro ruedas, misiles y los circuitos más peligrosos para probar tu habilidad al frente del volante en los 32 circuitos.



METROID™

Lucha con los enemigos espaciales y destruye el Mother Brian. ¡Salva la Galaxia!

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT®

Pelea por conseguir rápido y moverte aún más rápido para derrotar a tu contrario. ¡Cuídate de las artimañas de tus enemigos!

JUEGOS EXCLUSIVOS
PARA TU CONSOLA DE
''NINTENDO ENTERTAIMENT SYSTEM''


SPACO, S.A.
AGENTE AUTORIZADO POR NINTENDO PARA ESPAÑA
Aniceto Marinas, 92 Bajo - 28008 Madrid - SPAIN
Teléfs.: (91) 241 84 70 — (91) 542 71 19 - Fax: 248 24 63

SUPER MARIO BROS™

KUNG-FU™


MACH RIDER™



TENNIS™


WILD GUNMAN


HOGAN'S ALLEY

Otros títulos PRO WRESTLING, EXCITEBIKE, WRECKING CREW, PINBALL, GOLF, SOCLER, ICE CLIMBER.
Y PARA TU PISTOLA: GUN SHOE, DULK HUNT
PRÓXIMAS NOVEDADES: GRADIUS, CASTLEVANIA, GOONIES II, TOP GUN...
y muchos más



7 JUEGOS MAGICOS
DE ZAFIRO/GRANDSLAM
GRAND SLAM ENTERTAINMENTS LIMITED PRESENTS
TERRAMEX
THE CARTOON ANIMATION GAME
CLASSIC
PETER BEARDSLEY'S
INTERNATIONAL FOOTBALL
GRANDSLAM
THE TUBE
QUICKSILVA
THE HUNT FOR RED OCTOBER
πr^2
POWER PYRAMIDS
QUICKSILVA
CBM 64/128
DISK
CHUBBY GRISTLE
M.C.P.
GRANDSLAM
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 25
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 542 14 10
ZAFIRO software

Habla, dibuja, hace animación, educa. Es un ordenador de oficina en casa. Es un estudio de video. Es un salón de juegos en estéreo.

Es el Commodore Amiga 500

El nuevo COMMODORE AMIGA 500 es más de lo que nunca se ha esperado de un ordenador doméstico. Su diseño es sorprendente y deslumbra con sus 4096 colores y sonido estéreo, para desplegar toda la creatividad, para permitir trabajos que nunca antes se habían soñado en un ordenador personal, porque no eran realmente posibles.

Como el sintetizador de voz, que facilita hablar con el ordenador; o la animación en 3-D que permite poner sus ideas en movimiento, incluso a los principiantes. Es un completo ordenador de oficina en casa, con poderosos programas de Base de Datos, Tratamiento de Textos, Hojas Electrónicas, Contabilidad y otros Programas de gestión.

El COMMODORE AMIGA 500 trabaja en multitarea rodando varios programas al mismo tiempo. **¡¡¡Y puede trabajar como un PC compatible, con programas standard de PC!!!**

Conectándolo a un video el AMIGA 500 se convierte en un centro de producción de video doméstico. Dibuja gráficos sobre imágenes. Crea títulos en 3-D y produce animaciones.

Y para diversión, se dispone del increíble mundo de los juegos de AMIGA. Sus gráficos son de tanta calidad que los usan fabricantes de juegos en las máquinas de monedas.

Si ve una demostración de AMIGA Ud. mismo dirá que sólo con AMIGA es posible hacerlo. Vea trabajar este sensacional ordenador personal en un Distribuidor de COMMODORE.



☐ Estoy interesado en recibir más información del AMIGA.

Nombre ....

Dirección ....

Teléfono ....

Población ....

COMMODORE, S.A.
Príncipe de Vergara, 109 - 28002 Madrid
Valencia, 49/51 - 08015 Barcelona

ASPAR

G.P. MASTER

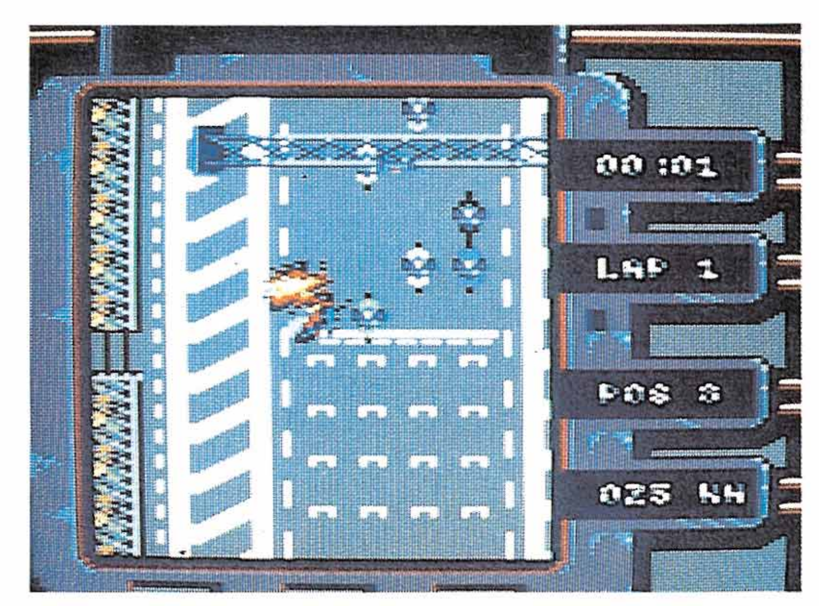
El mundo de la simulación deportiva está repleto de títulos que con mayor o menor exactitud han llevado a la pantalla eventos de prestigio internacional. Sin embargo, y en concreto en las competiciones de velocidad, en la mayoría de las ocasiones se ha sacrificado el realismo en aras de una mayor adictividad, incorporando elementos del arcade. Aspar G.P. Master es, por el contrario, el único simulador que cuenta con todos y cada uno de los elementos de un campeonato real.

Lógicamente intentar plasmar en la pantalla con auténtico realismo una carrera ha supuesto una serie de problemas técnicos que han sido resueltos siempre en función de este aspecto. Por ello Aspar G.P. Master no es un programa espectacular gráficamente, sencillamente porque este es un factor secundario del juego; ni encontraremos en él grandes sorpresas, porque simplemente refleja los acontecimientos de una carrera real. Sin embargo todo ello forma un conjunto insuperable en el que la emoción alcanza límites insospechados y adoptar la personalidad de un corredor como Aspar es todo un reto sólo al alcance de los más intrépidos.

Los siete grandes premios

El campeonato del mundo de velocidad en 80 c.c. consta en su versión informática de siete grandes premios, que tienen lugar en otros tantos circuitos. Dinamic ha preferido incluir menos circuitos y reproducirlos en pequeña escala, respetando sus proporciones reales, ya que incluir todos los grandes premios del campeonato era imposible por problemas de memoria.

Al final de cada carrera, los pilotos reciben un número determinado de puntos que está en función de la posición en que se haya llegado a la meta: el primer corredor recibe 20 puntos, el segundo 17, el tercero 15 y así sucesivamente. De esta forma cuando hayamos corrido en todos los circuitos habremos acumulado una puntuación que determinará nuestra posición.

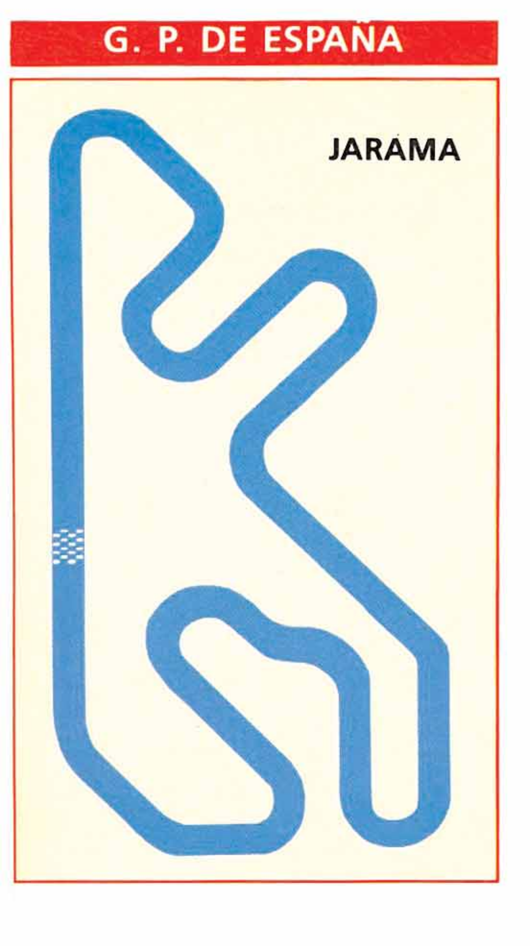


Al pasar por la línea de meta un peligroso accidente esta a punto de provocar la caída de Aspar.

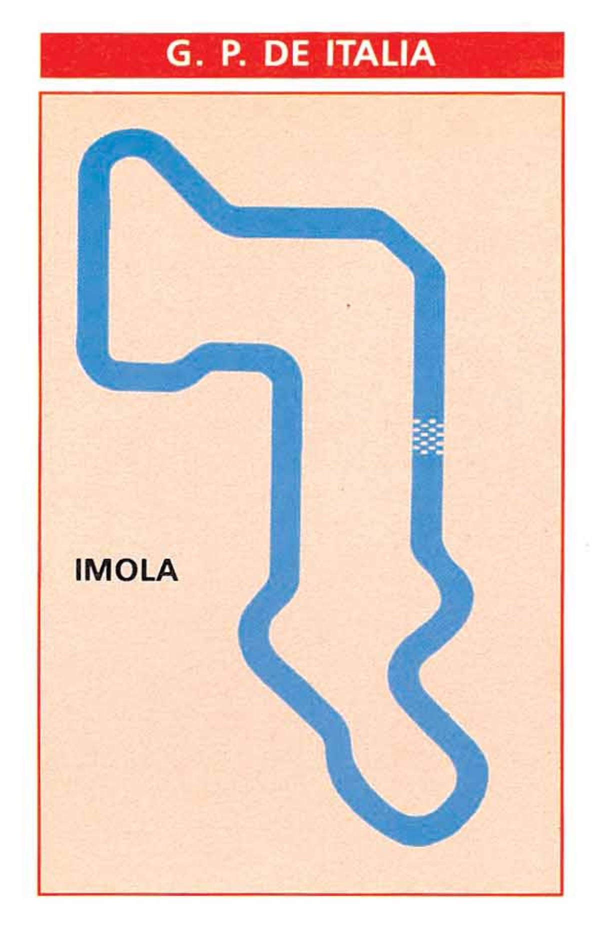
Los siete grandes premios son: España, en el circuito del Jarama; Portugal, el Jerez al estar inhabilitado el circuito de Estoril por no reunir las condiciones mínimas de seguridad, siendo éste el único caso en el que dos grandes premios se celebran en el mismo país; Italia en Imola; Alemania en Nurburgring; Holanda en Assen; Yugoslavia en el circuito de Rijeka y Checoslovaquia en Brno.

El Mundial está en juego

G. P. DE ESPAÑA



G. P. DE ITALIA



G. P. DE YUGOSLAVIA



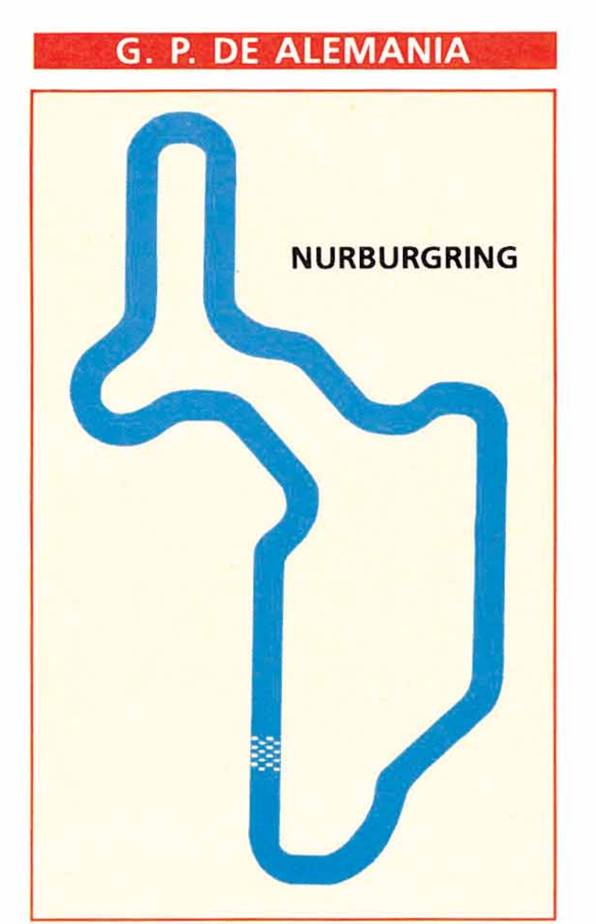
● Todos los elementos que contribuyen a aumentar la espectacularidad de un juego han ocupado un segundo plano en aras a conseguir un mayor realismo.



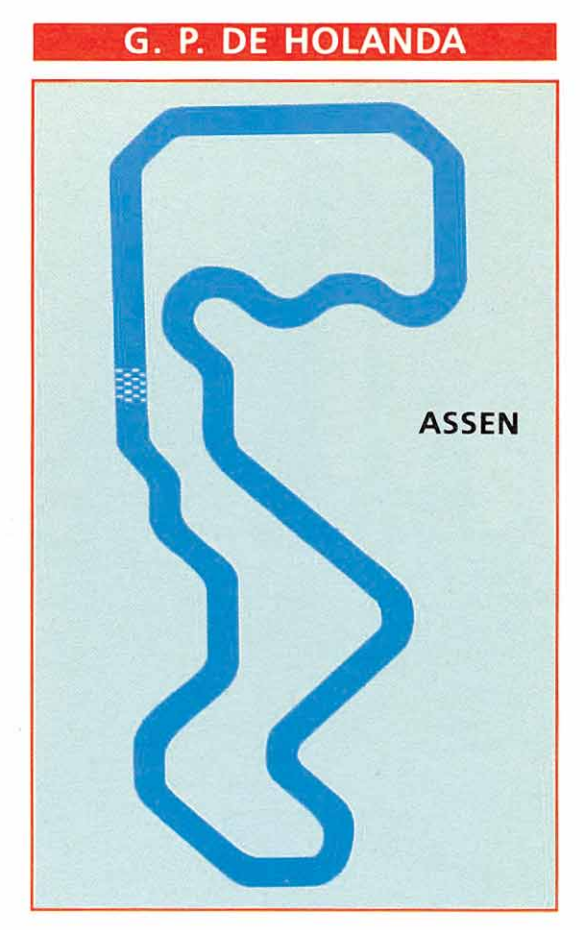
G. P. DE CHECOSLOVAQUIA



G. P. DE ALEMANIA



G. P. DE HOLANDA



G. P. DE PORTUGAL

JEREZ



En la sexta vuelta ocupamos la quinta posición, una caída nos ha hecho perder unos segundos valiosos.

Teniendo en cuenta que nuestro objetivo prioritario es convertirnos en campeones del mundo será preciso mantener cierta regularidad en las carreras para ir ascendiendo posiciones frente a nuestros contrincantes, pero sería una locura, —exceptuando algún caso extremo—, intentar acabar el juego de un tirón, por ello al finalizar cada gran premio recibiremos un número clave que nos permitirá retomar el juego en el circuito exacto en que lo dejamos, sin necesidad de superar nuevamente todas las pruebas.

Los menús

En el juego encontramos dos menús. El principal recoge las opciones generales como seleccionar teclado o joystick y comenzar la carrera o bien continuar compitiendo con el sistema de claves explicado anteriormente. El menú secundario especifica las opciones propias del juego. Estas son:

Práctica.- Es imprescindible para hacerse con el control de la moto, ya que este punto en las primeras vueltas puede ser delicado al estar condicionado a la perspectiva de la pista. Podremos permanecer jugando todo el tiempo que queramos sin perder ninguna moto, ya que los accidentes no son tenidos en cuenta. Por supuesto en esta opción no puntuaremos, pero merece la pena dedicarle unos minutos, ya que en la competición real tendremos con su ayuda posibilidad de acabar en las primeras posiciones.

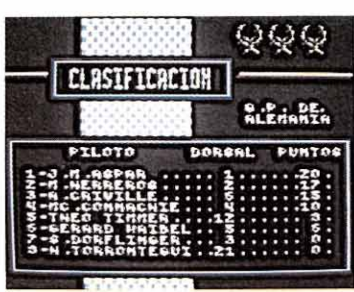
Entrenamientos.— Antes de participar en cada uno de los grandes premios debemos alcanzar el tiempo necesario para poder clasificarnos. El número de vueltas es limitado y lógicamente cuanto menos tiempo tardemos nuestra posición en la parrilla de salida será mejor, por tanto en la mayoría de las ocasiones, a ▶

ASPAR

El Mundial está en juego



Una curva demasiado cerrada nos hace frenar bruscamente, perdiendo la posición en cabeza que habíamos conseguido.



En el gran premio de Alemania Aspar con veinte puntos encabeza la clasificación, ya falta menos para conseguir el título.

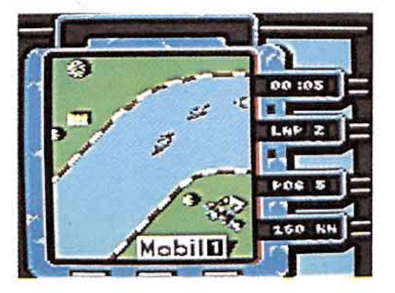


Un piloto acaba de salirse de la pista, esperemos no correr la misma suerte.

La visión, antes de comenzar la carrera, del circuito de Brno nos permitirá adoptar una estrategia determinada.



La perspectiva aérea de la carrera aumenta el realismo, pero también aumenta la dificultad.



El público es un elemento más del juego ambientado perfectamente la acción.

● Aspar G.P. Máster es una simulación completamente real de Campeonato del Mundo de Motociclismo.

menos que seamos unos impacientes, esperar a conseguir un buen tiempo. El riesgo en los entrenamientos es por supuesto menor que en la carrera pero si tenemos un accidente, sólo podremos participar en la competición si previamente habíamos conseguido clasificarnos. En cualquier momento de los entrenamientos podemos abandonar esta opción; si hemos conseguido el tiempo mínimo la carrera dará comienzo y si no lo hemos logrado esta comenzará sin nuestra participación, actuando en este caso como meros espectadores, lo que también es reconfortante y sobre todo mucho más relajante que competir.

Ver el circuito.— Cada piloto suele afrontar cada carrera según su estilo, pero aun así el empleo de esta opción puede facilitar mucho las cosas. Nos presenta una visión panorámica de cada circuito. Teniendo en cuenta que nosotros tenemos una visión muy reducida de la zona en la que nos encontramos, conocer de antemano el trazado de cada curva nos ayudará a situarnos en la posición correcta, para no salirnos de la pista.

Desde el menú también tendremos acceso a la demo, para ir calentando motores, y a las clasificaciones generales que nos informan puntualmente de cómo transcurre el campeonato. De este modo cada piloto puede adoptar su propia estrategia en función de su posición y saber cuando debe arriesgarse al máximo o relajarse para no sufrir un accidente. De todos modos el no contralar una moto real tiene por supuesto sus inconvenientes, aunque también sus ventajas; si decidimos exprimir la moto al máximo y un desgraciado accidente acaba con una de nuestras motos sólo deberemos comenzar de nuevo y esperar que la suerte nos sonría, aunque el no puntuar en un premio sea un grave contratiempo para ser campeones.

¡En marcha!

Intentar explicar en unas cuantes líneas la estrategia adecuada para convertirnos en campeones sería algo cuanto menos pretencioso por nuestra parte, entre otras cosas porque una vez que cada jugador aprenda a controlar su Derbi y conozca el trazado de cada circuito la responsabilidad está en sus manos.

Aspar G.P. Master no es un arcade en el que poner a prueba la imaginación, ni un programa que precise cargadores para superar obstáculos imposibles, es sencillamente un juego de habilidad en el que sólo la experiencia podrá darnos las claves del éxito. Sólo un pequeño apunte: en el más puro estilo Aspar, espera a las últimas vueltas y sal disparado, sorprendiendo tanto al público como a tus propios contrincantes. El título puede ser tuyo. ■

SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE-MSX
MICRO Manía
Sólo para adictos
Diccionario de Pokes
HOBBY PRESS

¡ÚNICO!

Ahora puedes disponer de un diccionario de 200 páginas a todo color, con los pokes de todos los juegos que han desfilado por las pantallas de nuestros ordenadores. MICROMANÍA ha reunido en un solo libro, ordenados alfabéticamente para tu Spectrum, Amstrad, Commodore y MSX, un manual imprescindible para ti y tus juegos.

Por sólo 950 pts.

Recorta o copia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

Sí deseo recibir en mi domicilio el DICCIONARIO DE POKES al precio de 950 ptas.

Indícanos por favor si eres suscriptor SI ☐ NO ☐

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

FORMA DE PAGO
☐ Talón a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. n.º ....
☐ Tarjeta de crédito n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....
☐ (Contrarembolso 950 ptas. más 180 ptas. de gastos de envío y es sólo válida para España)
Fecha y Firma

Date prisa y rellena este cupón. Es una edición limitada

Si lo deseas solicita tu DICCIONARIO DE POKES por teléfono (91) 734 65 00

MONITOR DE ALTA RESOLUCION

TELEMACH®

• MODELO DE UTILIDAD PATENTADA •



Funciones del TELEMACH

- VIDEOJUEGOS:
MANDOS DE PALANCA Y BOTONES ***PROFESIONALES*** que garantizan una satisfacción hasta ahora desconocida en el videojuego doméstico.
- MESA DE ORDENADOR:
Extrayendo la bandeja, se dispone de una cómoda mesa de trabajo para uso del ordenador.
- T.V./VIDEO:
Gracias a su *T.R.C. de 16"* y a su gran calidad de imagen, se convierte en monitor para T.V./Vídeo.
- MUEBLE:
De 140 de altura × 53 × 58, que permite tener perfectamente ordenados todos los accesorios del ordenador (unidad de disckettes, cassette, etc.), así como sintonizador de T.V. o Vídeo, conectados permanentemente a la *CAJA CENTRAL DE CONEXIONES*.
- CAJA CENTRAL DE CONEXIONES:
Con cuatro tomas de corriente para todos los posibles accesorios.
Conjunto de conectores standard para cubrir todas las funciones descritas, y para cualquier tipo de ordenador.
- SONIDO:
Dos altavoces de doble vía y difusor de agudos, que proporcionan gran calidad de sonido.
- CONTROLES:
Brillo, contraste, volumen, color, interruptor encendido/apagado, conmutador señales ordenador a T.V./Vídeo.

JOYSTICK · PROFESSIONAL
TELEMACH®

El primer joystick del mercado, compuesto totalmente por elementos **profesionales** (PALANCA y BOTONES DE DISPARO).

Características

- OCHO posiciones en palanca.
- RETORNO POR IMANES (sin muelles) a la posición central de la palanca.
- MICRORRUPTORES de gran dureza y tamaño en botones de disparo.
- MICRORRUPTORES DE VARILLA en la base del joystick, para garantizar una duración ilimitada al no atacar la palanca directamente sobre el micro.
- DESMONTABLE con facilidad. En caso de avería, se sustituye cualquier pieza dañada en unos segundos.
- CARCASA CON PESO y tamaño necesarios para un cómodo uso, calculado en laboratorio.

FABRICADO POR **ALFAMATIC, S.A.** —Bajo licencia E.V.S.— Granada, 11-16 - Teléfono (976) 37 85 20 - 50007 ZARAGOZA

CARGADOR UNIVERSAL

de código máquina Spectrum

Todos los programas en Cógido Máquina se presentan en formato hexadecimal. Los valores hexadecimales se agrupan en bloques de 20 cifras, con un número de línea y otro de control; esto es lo que denominamos *Código Fuente*. Para que el código fuente pueda ser entendido por el ordenador éste debe transformarse en números decimales, que constituyen el *Código Objeto*.
Esta operación, que transforma el código fuente en código objeto se llama DUMPING, que es un volcado en la memoria de los datos.

Una vez tecleado el programa cargador lo salvaremos haciendo GO TO 9900. Tras esto el programa se pondrá en funcionamiento automáticamente. Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización es imprescindible teclear "GO TO MENU". Nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas, el código fuente que hubiera almacenado en memoria hasta ese momento.

Una vez cargado el programa Cargador Universal se autoejecutará presentando en la parte inferior de la pantalla un menú de opciones, a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

INPUT. Sirve para introducir las líneas de **Código Fuente.** El programa solicitará en esta opción el **número de línea** que vamos a teclear, los **datos** correspondientes a la misma y si no hemos cometido ningún error al teclear, el **control** situado a la derecha de la línea. Este proceso se repetirá con todas las líneas del listado.

TEST. Esta opción sirve para listar en pantalla las líneas de datos que hayamos introducido hasta ese momento. También permite averiguar si una determinada línea ha sido admitida como correcta; si no ha sido aceptada no aparecerá en el listado.

DUMP. Este comando vuelca el contenido de la variable **a$** en memoria a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de grabar cualquier rutina o programa en Código Máquina (código objeto) que hayamos tecleado. Durante el tiempo que dura la operación de volcado se nos muestra en pantalla la dirección inicial y las que restan en ese momento.

En algunos casos puede ocurrir que al intentar volcar el **Código Fuente** en memoria nos aparezca el mensaje «espacio de trabajo». Éste simplemente quiere decir que hemos intentado volcar el código en una zona de la memoria que el ordenador está utilizando para sus cálculos. En este caso debemos elegir una dirección más apropiada.

SAVE. Este comando nos permite salvar el **Código Fuente** (si no hemos terminado de teclear el listado) o el **Código Objeto** para su posterior utilización. Nunca podrá utilizarse ni salvarse el **Código Objeto** si antes no se ha procedido a su volcado en memoria mediante el comando DUMP.

LOAD. Cuando el número de datos a teclear es grande es normal realizar el trabajo en varias partes. Para ello, tras salvar previamente el **Código Fuente,** lo recuperaremos para continuar trabajando con LOAD. Al cargarse el código el ordenador nos indicará cuál fue la última línea tecleada.

Cómo utilizar el Cargador Universal

La mayoría de los cargadores para Spectrum publicados en constan de dos listados que se complementan. Para utilizarlos es preciso seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado previamente. Si no es así lo teclearemos y lo guardaremos en una cinta o disco, usando GO TO 9900.

2. Tecleamos el listado I (programa Basic) y los salvamos con SAVE"(NOMBRE)"LINE I. Donde NOMBRE será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo.

3. Cargamos el programa CARGADOR UNIVERSAL y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT (I).

4. En este momento procederemos a introducir el listado 2 (C/M). En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra LÍNEA. Teclearemos el número de línea comenzando por la primera y pulsamos ENTER.

5. Introducimos los DATOS, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.

6. El ordenador nos pedirá el CONTROL, que es la suma de todos los datos. Daremos el número que se encuentra al final de cada línea. Repetiremos la operación hasta terminar.

7. Cuando hayamos tecleado todas las líneas, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá un nuevo menú.

8. Procedemos entonces a realizar el DUMP pulsando la tecla D.

9. La dirección del DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera es aconsejable indicar la dirección 40000.

10. Una vez realizado esto aparecerá de nuevo el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN). Si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado, podemos continuar en otro momento; para ello debemos salvar lo que hayamos tecleado pulsando F(FUENTE). Pero si lo hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando O (OBJETO).

11. El programa nos volverá a pedir la dirección. Daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego, nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada. Este dato también figura junto al DUMP. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.

12. En pantalla aparecerá «Pulsa una tecla para grabar». Pondremos la cinta donde grabamos el listado I y pulsando una tecla grabaremos el listado 2 a continuación.

13. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado y contestar a las preguntas en el caso de que las hubiere. Cuando lo hayamos hecho cargaremos a continuación la cinta original del juego.

```
   2 REM ____________________
   3 REM CARGADOR UNIVERSAL C/M
   4 REM ____________________
   5 CLEAR 65518: LET menu-6000
  10 FOR n-65519 TO 65535
  12 READ c: POKE n.c: NEXT n
  15 DATA 42.75.92.126.254.193.4
0.6.205.184.25.235.24.245.54.65.
201
  70 LET as-"": POKE 23658.8
 100 LET a-10: LET b-11: LET c-1
2: LET d-13: LET e-14: LET f-15
 200 LET li-1: GO TO 6000
1000 REM BUCLE PRINCIPAL
1001 INPUT "LINEA". LINE ls: IF
ls-"" THEN GO TO 6000
1002 FOR n-1 TO LEN ls
1003 IF ls(n)<"0" OR ls(n)>"9" T
HEN GO TO 1001
1004 NEXT n: LET liner-VAL ls
1005 IF liner<>li THEN POKE 2368
9.PEEK 23689-1: GO SUB 5000: GO
TO 1000
1007 INPUT "            ________
__________     DATOS  ": LINE ds
1008 IF ds-"" THEN GO TO 6000
1009 LET cx-24-PEEK 23689: PRINT
 AT cx.0:ds:AT cx.21:CHRs 138:"L
INEA ":li
1010 IF LEN ds<>20 THEN GO SUB 5
000:, GO TO 1000
1020 FOR n-1 TO 20
1110 LET ws-ds(n)
1150 IF ws>CHRs 47 AND ws<CHRs 5
8 OR ws>CHRs 64 AND ws<CHRs 71 T
HEN GO TO 1170
1160 PRINT AT cx.n-1: FLASH 1: O
VER 1:" ": GO SUB 5000: GO TO 10
00
1200 NEXT n: LET ch-0
1210 FOR n-1 TO 20 STEP 2
1215 LET he-VAL ds(n)*16+VAL ds(
n+1): LET ch-ch+he: NEXT n
1250 LET ct-0: INPUT "CONTROL ".
ct
1260 IF ct<>ch THEN GO SUB 5000:
 GO TO 1000
1300 LET as-as+ds
2000 LET li-li+1: GO TO 1000
5000 BEEP .2.0: OUT 254.2: POKE
23689.PEEK 23689+1: RETURN
6000 REM MENU PRINCIPAL
6005 PRINT R0: INK 7: PAPER 1:"
  INPUT LOAD SAVE DUMP TEST    "
6100 LET is-INKEYs: IF is-"" THE
N GO TO 6100
6200 IF is-"I" THEN GO TO 1000
6210 IF is-"S" THEN GO TO 7000
6220 IF is-"L" THEN GO TO 8000
6225 IF is-"T" THEN GO TO 7500
6230 IF is-"D" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM SAVE
7001 PRINT R0: PAPER 3: INK 7:"
 FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R) "
7002 PAUSE 0: IF INKEYs<>"F" AND
 INKEYs<>"O" AND INKEYs<>"R" THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEYs-"O" THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEYs-"R" THEN CLS : GO
 TO 6000
7005 REM SAVE DATA
7006 IF as-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7008 RANDOMIZE li
7010 LET as-CHRs PEEK 23670+CHRs
 PEEK 23671+as
7015 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Save)". LINE ns: IF ns-"" OR LEN
 ns>8 THEN GO TO 7015
7020 SAVE ns+".FTE" DATA as()
7025 PRINT R0: PAPER 6:"CODIGO F
UENTE: ":ns:" SALVADO": PAUSE 20
0
7030 LET as-as(3 TO ): CLS
7040 GO TO 6000
7250 REM SAVE CODE
7255 CLS : INPUT PAPER 3: INK 7:
"DIRECCION ":di. PAPER 3: INK 7:
"N.BYTES ":nb
7260 CAT : INPUT "NOMBRE (Save)"
. LINE ns: IF ns-"" OR LEN ns>8
THEN GO TO 7260
7270 SAVE ns+".OBJ"CODE di.nb
7275 PRINT R0: PAPER 6:"CODIGO O
BJETO: ":ns:" SALVADO"'"Inicio:
":di."Longitud: ":nb: PAUSE 200
7280 CLS
7300 GO TO 6000
7500 REM TEST
7503 IF as-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
7505 CLS : FOR m-1 TO (LEN as) S
TEP 20
7510 PRINT as(m TO m+19):" ":CHR
s 138:"LINEA ":INT (m/20)+1
7520 NEXT m: GO TO 6000
8000 REM LOAD
8010 CLS : CAT : INPUT "NOMBRE (
Load)". LINE ns
8020 LOAD ns+".FTE" DATA as()
8025 RANDOMIZE USR 65519
8030 LET li-CODE as(1)+256*CODE
as(2): LET as-as(3 TO )
8035 CLS : PRINT AT 10.5:"Ultima
 linea: ":li-1:AT 11.5:"Comenzar
 por: ":li
8040 GO TO 6000
9000 REM DUMPING
9003 IF as-"" THEN GO SUB 9500:
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION ".di: CLS
9006 IF di<PEEK 23653+256*PEEK 2
3654 OR (di+LEN as/2)>65300 THEN
 PRINT FLASH 1:AT 5.6:"ESPACIO D
E TRABAJO": FOR n-1 TO 200: NEXT
 n: CLS : GO TO 6000
9007 PRINT AT 9.7: FLASH 1:"VOLC
ANDO EN MEMORIA": PRINT AT 7.5:"
Direccion Inicial: ":di
9008 PRINT AT 11.4:"RESTAN:":AT
11.17:"DIRECCIONES"
9010 FOR n-1 TO (LEN as) STEP 2
9015 POKE di.VAL as(n)*16+VAL as
(n+1): LET di-di+1
9018 PRINT AT 11.12:INT (LEN as/
2-n/2):" "
9020 NEXT n: CLS : PRINT AT 10.8
: FLASH 1:"VOLCADO COMPLETO": FO
R n-1 TO 100: NEXT n: CLS : GO T
O 6000
9500 REM SUBRUTINA MEMORIA VACIA
9501 CLS : PRINT R0: FLASH 1:" N
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE ":
 PAUSE 300: CLS : RETURN
9900 CLEAR : SAVE "CARGADOR" LIN
E 1: RUN
```

***NOTA:** este cargador está preparado para los usuarios del Spectrum +3, por lo que los usuarios de otros modelos de la gama Sinclair, tanto de 48 como de 128 K, deberán realizar unas pequeñas adaptaciones para que funcione correctamente.*
— Suprimir la instrucción CAT de las líneas 7015, 7260 y 8010. En toda operación de carga se debe indicar el nombre del bloque (sin la extensión «FTE») que se desee almacenar en memoria.

SUSCRÍBETE por sólo 2.100 pts.

MICRO Manía
Sólo para adictos

...y consigue nuestro fabuloso libro de POKES GRATIS

SPECTRUM-AMSTRAD-COMMODORE-MSX
MICRO Manía
Sólo para adictos
Diccionario de Pokes
HOBBY PRESS

200 páginas a todo color

Si lo prefieres suscríbete por teléfono
(91) 734 65 00

Recorta o copia este cupón y envíalo a HOBBY PRESS, S.A. Apartado de Correos 232. Alcobendas (Madrid).

☐ Sí, deseo suscribirme a la revista MICROMANÍA por un año (12 números) al precio de 2.100 ptas.

Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
Localidad .... Provincia ....
C. Postal .... Teléfono ....
Fecha de Nacimiento ....

(Para agilizar tu envío, es importante que indiques el código postal)

FORMA DE PAGO
☐ Talón a nombre de HOBBY PRESS, S.A.
☐ Giro postal a nombre de HOBBY PRESS, S.A. nº ....
☐ Contra reembolso (supone 180 ptas. más de gastos de envío y es válido sólo para España)
☐ Mediante tarjeta de crédito nº
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
☐ Visa ☐ Master Card ☐ American Express
Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Nombre del titular (si es distinto) ....
Fecha y Firma

Esta oferta es sólo válida para España.



AMSTRAD

En el Amstrad son pocos los programas cuya carga se realiza desde un primer programa Basic, por ello sólo podemos introducir los pokes en programas que no tengan carga turbo o con la ayuda de un Multiface Two o Transtape.

Si no disponemos de dicho aparatito debemos seguir los siguientes pasos:

Teclear MERGE'''' (RETURN), y poner la cinta desde el principio.

Cuando aparezca el mensaje READY haremos un LIST. Si no podemos ver el listado, en algunas ocasiones funciona utilizar la función RENUM, o cambiar el color de la tinta o el papel.

Si el listado aparece, procederemos a introducir el poke delante de CALL y haremos correr el programa con RUN; continuaremos entonces con la carga del programa donde lo dejamos.

SPECTRUM

En el Spectrum los pokes pueden ser introducidos de dos formas. Bien directamente si disponemos de un interface que nos lo permita, tipo Multiface One o similar, o bien haciendo un Merge '''' del primer programa Basic.

Para introducir los pokes en el segundo caso, nuestro programa debe cumplir una serie de requisitos imprescindibles:

— Todos los bloques del programa deben cargarse a velocidad normal.

— Las rayas del borde de la pantalla durante la carga deben ser solamente amarillas y azules.

— Todos los bloques deben tener cabeceras. Esto lo comprobaremos realizando un LOAD «cualquier nombre extraño».

— El programa debe tener varios bloques. Si solamente encontramos un bloque, además del cargador, y este bloque comienza a cargar en la pantalla de presentación, el poke no podrá ser utilizado.

No podremos introducir los pokes cuando, además de no cumplir estos requisitos:

— Después del primer programa aparece un bloque pequeño de bytes. Es muy posible que sea una rutina cargadora que impedirá que el poke nos funcione.

— En el listado Basic aparecen interrogantes o varias líneas REM. Esto quiere decir que hay un cargador en Código Máquina camuflado en el Basic, por lo que tampoco podremos usar el poke.

Si el programa en el que queremos pokear reúne las condiciones especificadas, es decir, carga lenta, varios bloques, etc., procederemos a realizar MERGE '''' del primer programa Basic. Aparecerá el mensaje OK y entonces podremos listar el programa. Los colores de la pantalla a veces pueden impedirnos ver el listado, por ello los sustituiremos con ayuda de INK o PAPER.

Buscaremos en el listado dónde se encuentra la función USR (esta función suele aparecer acompañada por RANDOMIZE, LET A=, PRINT, GOTO o GOSUB) y justo delante colocaremos los pokes que deseemos, separándolos del RANDOMIZE USR con dos puntos.

Una vez introducidos los pokes ejecutaremos el programa con RUN, y colocaremos la cinta con el juego sin rebobinarla.

COMMODORE

Para introducir un poke en Commodore es imprescindible disponer de un botón de reset que nos permita inicializar el ordenador sin que perdamos realmente su contenido. Este botón lo podemos realizar nosotros mismos si disponemos de suficientes conocimientos de hardware, pero si no es así lo podemos adquirir en tiendas especializadas en ordenadores domésticos. Este pequeño interface de reset se instala en el ordenador en el port destinado a los cartuchos, o en la salida de disco y permite realizar fácilmente esta función.

Para utilizar estos aparatos cargamos el programa normalmente, y cuando teóricamente debamos empezar a jugar, pulsamos el botón de reset, introducimos el poke o pokes, y seguidamente, usando el comando SYS, la dirección que se indique, volveremos al juego con las ventajas ya introducidas.

MSX

En MSX, la cosa se complica, ya que son muy pocos los programas que utilizan un cargador en Basic y el programa no se encuentra protegido de alguna manera, pero si por casualidad disponemos de una copia que funcione de esa manera, procederemos a seguir los siguientes pasos:

Teclearemos LOAD ''CAS:'' o CLOAD''CAS:'' sin utilizar coma R, dependiendo del tipo de carga. Si ésta es normal utilizamos LOAD y si es rápida CLOAD.

Cuando aparezca el mensaje READY, listaremos el programa. Si el listado no aparece en pantalla no podremos introducir ningún poke.

Cuando dispongamos del listado en la pantalla buscaremos dónde se encuentra un USR(n), y colocaremos el poke justo delante de esta instrucción.

Por último, ejecutaremos el programa con RUN, y pulsaremos PLAY en el cassette.

En cuanto a los programas que cargan en un solo bloque con la instrucción BLOAD''CAS:'',R la forma de introducir los pokes es la siguiente:

— Teclea BLOAD''CAS:'' y pon en marcha la cinta.

— Cuando el programa termine de cargar aparecerá el mensaje READY. Ahora ya puedes introducir los pokes.

— Por último teclea las siguientes instrucciones:
X=PEEK (647Ø3)+256 PEEK (647Ø4):
DEFUSR=X:U=USR (Ø).

— El juego comenzará con las ventajas ya introducidas.



TU TIENDA DE MICROINFORMÁTICA EN MADRID

C/ BRAVO MURILLO, 45

PEDIDOS POR CORREO Y TELÉFONO

(91) 445 59 97

NOVEDADES SPECTRUM		NOVEDADES COMMODORE		NOVEDADES AMSTRAD		OFERTAS SPECTRUM		O FERTAS SPECTRUM		OFERTAS AMS TRAD		OFERTAS AMSTRAD		OFERTAS MSX CINTA		OFERTAS MSX CARTUCHO		SUPERVENTAS	
RACE AGAINST	875	B. ICE PALACE	875	INSIDE OUTING	875	ACE	200	BRICK BREAKER	500	GAME OVER	830	DIZZY DICE	675	VOID RUNNER	500	ANTARTIC ADV.	4.500	C. DINAMIC	S/A/M
CAP. SEVILLA	875	MARAUDER	875	ROAD WARS	875	LIFE HARRY	200	TERMINUS	700	DON QUIJOTE	830	REFLEX	675	J. COMOMOLO	500	PENGUIN ADV.	4.800	T. RENEGADE	S
MICKEY MOUSE	875	CYBERNOID	875	THE GAMES	875	NEMESIS	550	MOTOS	700	SAMURAI TRI.	830	TOMAHAWK	1.200	STREAKER	500	KNIGHTNARE	4.500	MAD MIX	S/A/M
CARVALHO	875	TARGET RENEG.	875	MSX		JACKAL	550	STORN BRING	700	KRACKOUT	830	DANDY	875	DEMONIA	500	BOXING	4.500	H. PAC VOL.3	S/A/C
SKATE CRAZY	875	TYPHOON	875	CAP.SEVILLA	875	JAIL BREACK	550	AMAUROTE	700	MASK	830	GUADALCANAL	875	STAR CUAKE	830	FOOTBALL	4.500	MORTADELO	S/A
E. BUTRAGUEÑO	1.200	O.CHALLENGE	875	MICKEY MOUSE	875	SALAMANDER	550	BOLD RUNNER	700	BASIL	830	TWO ON TWO	875	BALL BLAZER	830	SALAMANDER	4.800	OUT RUN	S/A/C
MAD MIX GAME	875	VINDICATOR	875	E. BUTRAGUEÑO	875	KANTIOUS	675	FLASH GORDON	700	CRAY 5	830	AMSTRAD DISCO		HUMPHREY	500	M. OF GALIUS	4.800	SPORT 88	S/A/C
B. ICE PALACE	875	MEGANOVA	875	CHICAGO'S 30	875	SUPERNOVA	675	ANTARES	700	NEMESIS W.	830	DANDY	2.100	BEACH HEAD	800	GAMES MASTER	4.800	PINK PANTHER	S/A
CHICAGO'S 30	875	IO	875	SILENT SHADOW	875	CIBERNATION	675	EAGLE	700	WIZBALL	830	GUADALCANAL	2.100	POLICE A.	830	FLICKY (SEGA)	3.500	MATCH DAY II	S/A/C/M
MARAUDER	875	GARFIELD	875	HUNDRA	875	DEVIANTS	675	ULTIMA RATIO	700	CORRECAMINOS	830	CUARTET	2.100	INDY 500	830	MSX 2 CARTUCHO		PREDATOR	A/C
CYBERNOID	875	COMB. SCHOOL	875	TURBO GIRL	875	MISTERIO NILO	830	ORIENTAL HERO	700	ACROJET	1.100	ZOX 2099	2.100	TT RACER	830	VAMPIREKILL	4.800	GARFIELD	S/A/C
SILENT SHADOW	875	AMSTRAD		MEGANOVA	875	NUC. BOWLS	830	QUICH BOXING	700	SILENT SER.	1.100	TENNIS 3D	2.100	STOP BALL	830	METAL GEAR	4.800	INDY 500	M.
T. RENEGADE	875	RACE AGAINST	875	COL. DINAMIC	1.200	MISSION I.	830	PARABOLA	700	BARBARIAN	1.100	N.G.T.	2.100	MSX 2 DISCO		USAS	4.800	AMIGA	
TURBO GIRL	875	CAP. SEVILLA	875	T. COMMANDO	875	M. PERDIDO	830	SPACE OUT	700	P. MONSTRUO	1.100	WATERSKING	2.100	LAYDOCK	6.700	GARIVO KING	4.800	DEEP SPACE	4.500
HUNDRA	875	MICKEY MOUSE	875	HUMPHREY	875	CATCH 23	830	NOSFERATU	500	STIFFLIPP	1.100	SCOOBY DOO	2.100	HIDELIDE	6.700	*DEEP FOREST	4.800	TERROR PODS	4.500
TYPHOON	875	CARVALHO	875	PC y COMPAT.		WYZBALL	830	S. F. COBRA	500	MISTERIO N.	830	ACROJET	2.100	BASTARD	5.100	*SCRAMBLE F.	4.800	ARENA	4.500
OLIMPIC CHALL	875	SKATE CRAZY	875	METROPOLIS	4.500	MASK	830	TRIO	830	ACE OF ACES	830	SILENT S.	2.100	MSX CARTUCHO		COMMODORE 64		BARBARIAN (P)	4.500
VINDICATOR	875	E. BUTRAGUEÑO	1.200	TEST DRIVE	4.500	MAG MAX	830	TRAP DOOR	500	ALTA TENSION	830	COLOSUS 4	2.700	CHESS SONY	3.900	COLOSUS 4	875	BRATTACAS	4.500
MEGANOVA	875	MAD MIX GAME	875	IKARI W.	3.900	RANA RANA	830	SKY RUNNER	500	TARZAN	830	DEATHSCAPE	2.100	RELICS	3.500	SCOOBY DOO	875	XENON	4.500
COL. DINAMIC	1.200	B. ICE PALACE	875	GUNSHIP	7.400	ZYNAPS	830	TRAP	500	DRUID	830	DOGFIGHT	2.100	MUSIWRITER	3.500	STEALTH F.	2.900	TEST DRIVE	4.500
MORTADELO Y F.	875	CHICAGO'S 30	875	GRYZOR	3.900	BASIL	830	WONDER BOY	830	EMPIRE	830	STARFOX	2.100	TOPPLE ZIP	3.500	AIRBORNER R.	2.900		
MATCH DAY II	875	MARAUDER	875	ABADIA CRIM.	3.900	SURVIVOR	830	CUARTET	830	DEATH SCAPE	830	C. GOBOTS	2.100	GUARDIC	4.800	NOSFERATU	500	SUPEROFERTAS	
PINK PANTHER	875	CYBERNOID	875	ARKANOID II	3.900	MUTANS	830	ENDURO RACER	830	HIVE	830	SABOTEUR II	2.100	MIRAI	4.800	INDOOR SPORTS	875	SPECTRUM	
GARFIELD	875	SILENT SHADOW	875	MARBLE MAD.	4.500	DEATH WISH	830	SABOTAGE	830	CENTURIONS	830	CRAY 5	2.100	TRITORN	4.800	ZYBEX	675	ELECTRA	600
ROAD BLASTERS	875	T. RENEGADE	875	PACMAN	1.600	ARKOS	830	FRONT LINE	830	NOSFERATU	500	SPIRIT	2.100	GOLVELLIUS	4.800	SABOTAGE	675	SEASURFER	600
ARTIC FORCE	875	TURBO GIRL	875	MUSHRUN M.	1.600	STAR WARS	1.100	DAWNSSLEY	625	KAT TRAP	830	HEAD OVER	2.100	SKY JAGUAR	4.500	VIKINGS	675	OLIMPYC	600
TRIPLE COMAND	875	HUNDRA	875	CHARLES CHAP.	3.900	TARZAN	830	ROBIN HOOD	625	T. OF DEEP	830	DON QUIJOTE	1.750	TENIS KONAMI	4.500	SPACE RELIEF	675	PHENIX	600
TETRIS	875	TYPHOON	875	CALIFORNIA G	3.900	BEST OF 3D	830	ATV SIMULATOR	625	WATERSKIING	1.100	F. MARTIN	1.750	BILLAR	4.500	ALICE IN VIDEO	675	DEAD ALIVE	600
ANDY CAPP	875	O. CHALLENGE	875	PLATOON	3.900	BALL BREAKER	830	SNOOKER	625	BOMB JACK II	1.100	FREDDY H.	1.750	HYPER RALLY	4.500	BMX SIMULATOR	625	STARDURST	600
HUMPHREY	875	VINDICATOR	875	STEET BASK.	3.900	FALCON	830	BMX SIMULATOR	625	TENNIS 3D	830	PCW 8256/8512		YIEARKUNGFU	4.500	TERRACOGNITA	625	INDOOR	600
XOR	875	MEGANOVA	875	CARVALHO	3.000	HYBRID	830	GHOST HUNTER	625	ENDURO RACER	830	COLOSUS 4	3.900	YIEARKUNGFU2	4.500	MR. ANGRY	625	RED ARROWS	600
INSIDE OUTING	875	COL. DINAMIC	875	DON QUIJOTE	3.000	TRIAXOS	830	GRAND PRIX	625	LIVINSTONGE	830	SNOOKER	3.700	HYPERSPORTS	4.500	THUNDERBOLT	625	OCEAN RACER	600
ROAD WARS	875	M. Y FILEMON	875	ACE OF ACES	3.900	STAR FOX	830	TRANSMUTER	625	SAMANTHA FOX	1.400	MSX CINTA		HYPERSPORTS 2	4.500	CREATIONS	625	METALYX	600
THE GAMES	875	MACHT DAY II	875	EPIX ON PC	3.900	RED LED	830	DIZZY	625	COLOSUS 4	1.400	GAUNTLET	830	HYPERSPORTS 3	4.500	COSMONUT	625	AMSTRAD	
IKARI WARRIORS	875	PINK PANTHER	875	LEADER BOARD	3.900	EMPIRE	830	ARMY MOVES	500	GRAND PRIX	625	SPIRITS	830	GREEN BERET	4.500	CLEAN UP SERV.	675	CRAZY ER.	600
VICTORY ROAD	875	GARFIELD	875	TETRIS	2.000	CENTURIONS	830	GHOSTBUSTERS	500	BMX SIMULATOR	625	COLT 36	830	QBERT	4.800	RADIOUS	675	MICRO BALL	600
STREET FIGTHER	875	ROAD BLASTERS	875	TRANTOR	3.900	STOP BALL	830	COLOSUS CHESS	830	SKY SIMULATOR	625	UCHI MATA	830	PING PONG	4.500	JOE BLADE	675	METALYX	600
COMMODORE		ARTIC FORCE	875	UTILIDADES PC		HIVE	830	NOON CRESTA	600	GHOST HUNTER	625	BATMAN	830	MOPIRANGER	4.500	ATARI ST		INDOOR	600
MICKEY MOUSE	875	T. COMMANDO	875	WORDPROCES.	2.250	DEATHESCAPE	830	LIVINSTONGE	830	DIZZY	625	COBRAS ARC	830	NEMESIS	4.500	DEEP SPACE	4.500	RUN F. GOLD	600
CARVALHO	875	TETRIS	875	SPREAD SHEET	2.250	DOGFIGHT 2187	830	COSA NOSTRA	830	ROBIN HOOD	625	SURVIVOR	830	NEMESIS II	4.800	TERROR PODS	4.500	RED ARROWS	600
SKATE CRAZY	875	ANDY CAPP	875	DESIGN 3D	2.250	KINETICK	830	LAST MISSION	830	SNOOKER	625	EAGLE	500	TIME PILOT	4.500	ARENA	4.500	1 JUEGO 600	
RACE AGAINST	875	HUMPHREY	875	MAILING N.	2.250	INVASION	500	TWO ON TWO	830	RADIOUS	675	BRICK BREAKER	500	GOONIES	4.500	BARBARIAN (PS)	4.500	2 JUEGOS 550	
MAD MIX GAME	875	XOR	875	DESK ORGANZ.	2.250	COLONY	500	CENTURIONS	830	JOE BLADE	675	VIDEO POKER	500	CIRCUSCHARLY	4.500	BRATTACAS	4.500	3 JUEGOS 500 + 1REGALO	

OFERTA DEL MES: CONSOLA NINTENDO: 25.000 (CON MARIO BROS) - TENNIS 4.600. PRO-AM 4.650 - PUNCHOUT 8.500. DEMÁS CONSULTAR.

NOMBRE	
DIRECCIÓN	
POBLACIÓN	
COD. POSTAL.	
TELÉFONO	
MODELO ORDEN.	

NDS SHOP · BRAVO MURILLO, 45 · TELÉFONO 445 59 97.

TÍTULOS PEDIDOS	SISTEMA	PRECIO
	GASTOS DE ENVÍO	180
	TOTAL	

FORMA DE PAGO: ☐ TALÓN ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐ VISA N.º TARJETA .... CADUCA ....

S.O.S.WARE

Bravestarr
Commodore

1) ¿Cuál es el objetivo del «BRAVESTARR«?
¿Y el del MERMAID MADNESS?

Juan Solís Delgado (Valencia)

1) En el Bravestarr hay que destruir al malvado espíritu Stampede. Para ello hay que realizar varias tareas antes de poder acceder a él.



En el número 34 apareció un artículo de este programa.

2) En el Mermaid Madness tendréis que conducir a la sirena para rescatar al submarinista atrapado.

Thing Bounces Back
MSX

1. ¿Hay cargadores para Game Over, Freddy Hardest y Phantis?

2. En el cargador que publicásteis en el extra número 3 del Thing Bounces Back, en la línea 200 hay una data que no se ve muy bien ¿podrian decirme cuál es?

3. ¿Cómo se pasa la pantalla en la que hay dos volcanes en el juego Nemesis?

Miguel Arias (Navarra)

1. En la revista número 32 de la primera época del Micromanía encontrarás el cargador del Phantis para Msx. Para los otros dos tendrás que esperar pues aun no han sido publicados.

2) La línea 200 del cargador para el Thing Bounces Back en su versión Msx es:

2ØØ DATA 3a,27,da,3c, 32,27,da,fe,5,28, 4,cd,36,d8,c9,3e,3d,32,c4, a5,3e,35,32,1 e1,96,3e,2b,32,e9,95,3e,3 d,32,ce,b1,cd, 36,d8,c9,0

3. Para pasar la pantalla de los dos volcanes en el Nemesis debes ponerte pegado al techo en la parte superior derecha de la pantalla. Allí no llega ninguna piedra.

Jet Set Willy
Amstrad

1. Por favor, necesito pokes y/o vidas infinitas del Jet Set Willy (1.ª parte) y saber el número de pantallas de este juego.

Arturo Liberos (Valencia)

1. Nada más recibir tu carta pusimos a trabajar en el asunto a nuestros más de dos mil asalariados (...), y tras duras jornadas de investigación hemos conseguido estos datos: El juego Jet Set Willy tiene, ni más, ni menos, que 127 pantallas y repartidos por ellas 174 objetos para recoger.

Los pokes de este juego son los siguientes:

Vidas infinitas:
POKE &82a8,0
Los monstruos no matan:
POKE &837d,0

La abadía del crimen
Amstrad

1. Me gustaría que me aclaráseis de que manera puedo coger la llave de la biblioteca en el juego LA ABADIA DEL CRIMEN, porque a



pesar de que lo hago cuando y como vosotros decís en el número 33, no consigo cogerla.

Juanjo Alonso & Julián Berbis (Madrid)

1. Para coger la llave de la biblioteca, sigue atentamente estas instrucciones: En primer lugar dirígete a la entrada de la biblioteca donde el monje custodia la llave, Guillermo debe colocarse en la parte de fuera, al otro lado de la barandilla, y moverse hasta que el bibliotecario se coloque de espaldas a la mesa. En ese momento, debemos manejar a Adzo para que, pasando por delante del monje, llegue hasta la llave y pueda cogerla.

Arcade Machine

El sueño olímpico

Participar en unos juegos olímpicos parece algo reservado únicamente a los atletas de la élite mundial, algo desde luego bastante lejos del alcance de la mayoría de los que estáis leyendo estas líneas, pero no os preocupéis, gracias a la compañía SNK y su última creación "Gold Medalist" tan sólo necesitaréis un par de monedas y unas buenas dosis de habilidad para viajar hasta Seul y volver cargados de medallas.



Desde luego queda fuera de duda que **"Gold Medalist"** por sus características y desarrollo no va a constituir ningún tipo de revolución en cuanto a lo que a máquinas de videojuegos se refiere, pues es ya larga la lista de títulos de este estilo que han desfilado por los salones recreativos. Tal vez por ello cada vez que aparece un nuevo juego basado en disciplinas olímpicas los aficionados dejan a un lado su más que notable falta de originalidad para centrarse en algo mucho más importante: el número de pruebas que incluye y el realismo con que han sido trasladadas a la pantalla de la máquina.

• Gold Medalist incluye la nada despreciable cifra de nueve pruebas distintas



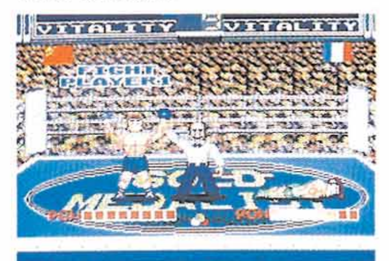
Lanzamiento de disco.



Barra horizontal.



Salto de altura.



Boxeo.

En el caso de "Gold medalist", por riguroso orden, os diremos que incluye la nada despreciable cifra de nueve pruebas.

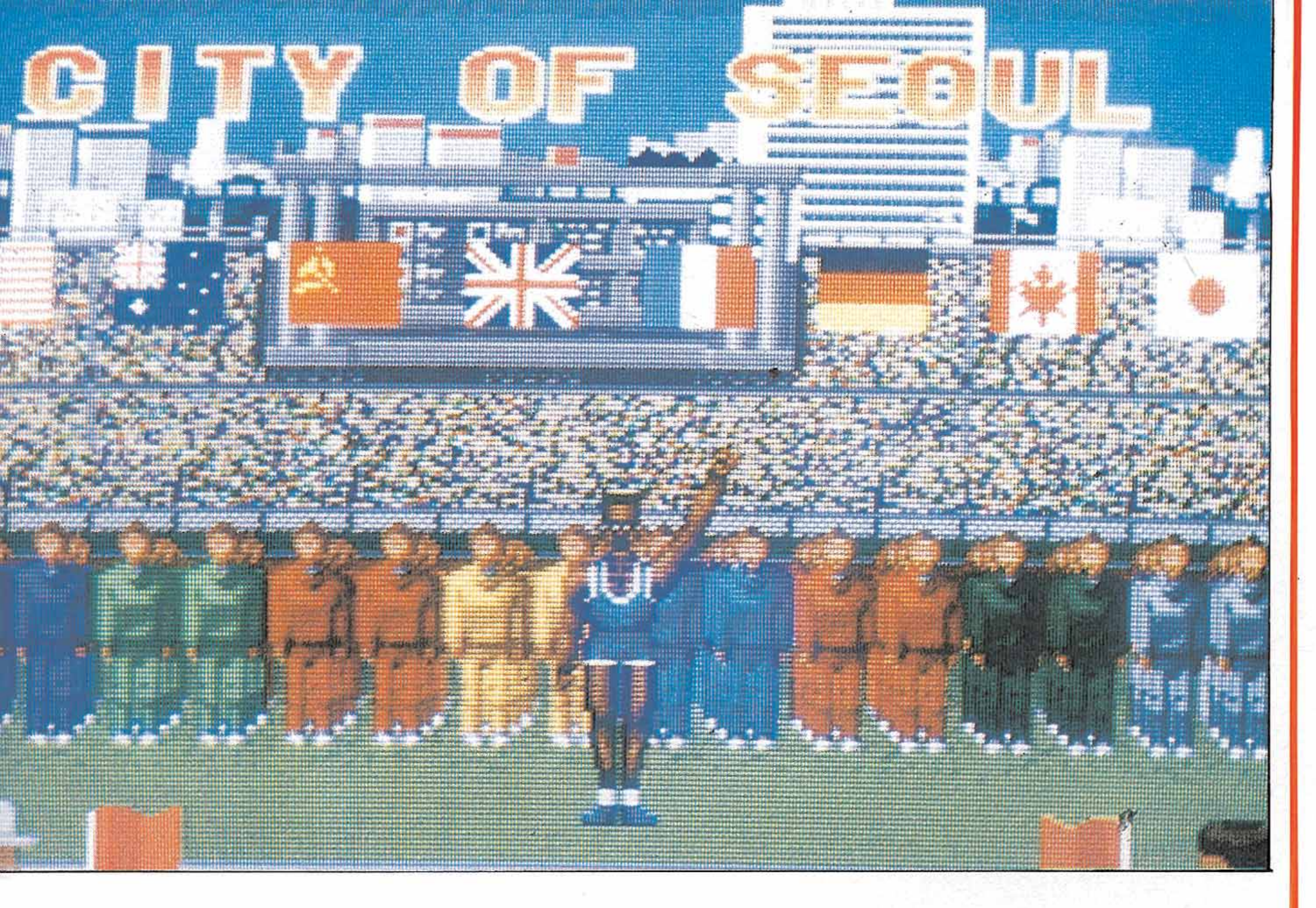
Vamos por tanto a analizar cada una de estas pruebas, así que enfundaros vuestras mejores galas deportivas y a vuestras marcas... la olimpiada está en marcha.

100 metros lisos

La prueba que abre la olimpiada no puede ser ni más clásica ni más trepidante: los 100 metros lisos, el sueño dorado de cualquier velocista. En ella todo lo que deberemos hacer será alternar la pulsación de los controles izquierdo y derecho de la manera más rítmica y veloz que nos sea posible para intentar dejar atrás al resto de los competidores, y de paso porque no, dejar las marcas de los Lewis o Johnson hechas añicos literalmente.

Salto de longitud

No menos clásica e imprescindible es esta prueba dentro de los juegos de olimpiadas, como no menos clásico es su desarrollo: en primer lugar deberemos tratar de que nuestra carrera sea lo más veloz posible para una vez ante la línea de salto elegir el ángulo con que vamos a realizar este. De ambas cosas dependerá la longitud de nuestro intento y por tanto que quedemos o no clasificados e incluso que poda-



mos aspirar a subirnos a uno de los tres lugares del podium de vencedores.

Barra horizontal

Salvo error, esta es la primera ocasión en que la barra horizontal hace aparición dentro de un programa deportivo en máquinas de videojuegos. Por ello sea tal vez a priori una de las pruebas más atractivas —y complicadas de superar— en tanto y en cuanto no estamos acostumbrados a su desarrollo

Sin embargo este es de lo más sencillo; en primer lugar deberemos girar rápidamente —con los controles de izquierda y derecha— para una vez adquirida la velocidad suficiente intentar realizar una de esas salidas tan acrobáticas y espectaculares con las que suelen obsequiarnos los gimnastas, aunque eso sí, muy probablemente vuestras primeras intentonas tan sólo resulten espectacularmente... desastrosas.

Estilos libres

Otra nueva prueba típica y tópica donde las haya, aunque, eso sí, refrescante como ninguna. Sin embargo nuestra estancia en la piscina no va a ser motivo para el relax, sino más bien toda una prueba para nuestra rapidez y reflejos; manejando los controles de izquierda y derecha impulsaremos a nuestro nadador a la vez que periódicamente y por indicación de un letrero pulsamos el botón de disparo para que este tome aire. Si pulsamos este botón antes de tiempo o demasiado tarde nuestro nadador se atragantará aparatosamente, perdiendo una buena cantidad de tiempo.

Boxeo

Aunque lo cierto es que el boxeo es un deporte olímpico desde hace ya bastantes años, la verdad es que pocas por no decir ninguna han sido las máquinas de este tipo que lo han incluido entre su repertorio de pruebas.

Su desarrollo es sencillo de comprender... aunque no tanto de realizar. Como os estaréis imaginando nuestra misión consiste en asestar el mayor número de golpes a nuestro contrincante, eso sí, sin olvidar intentar protegernos del aluvión de mamporros con que este nos obsequiará. Cada uno de los dos púgiles dispone de una barra de energía que irá disminuyendo a medida que reciban golpes; cuando la barra se agote el K.O. será inmediato.

Lanzamiento de disco

Otra prueba clásica dentro de los juegos deportivos. Su mecánica es sencilla: en primer lugar deberemos girar velozmente sobre nosotros mismos para por último soltar el disco es imprescindible asegurarse de soltarlo en la dirección adecuada —eligiendo el ángulo de tiro.

● Especialmente novedosa resulta la prueba de la barra horizontal, incluida por primera vez en un juego

10 metros vallas

De nuevo volvemos a la velocidad, pero esta vez no todo va a ser machacar desenfrenadamente los controles de izquierda y derecha sino que además deberemos preocuparnos de pulsar el botón de disparo en el momento preciso para que nuestro corredor salte la valla.

Obviamente cualquier retraso o anticipación en el salto nos costará una aparatosa caída que como os imaginaréis nos hará perder una buena cantidad de tiempo.

Salto de altura

Poco podemos contar de esta prueba que la mayoría de vosotros no sepáis, excepto que si en la realidad resulta sencillamente asombroso contemplar cómo los participante se elevan por encima de un listón situado a más de dos metros de altura, en la máquina resulta sencillamente desesperante contemplar cómo una vez tras otra el listón acaba interponiéndose en nuestro camino una vez tras otra o lo que es lo mismo un salto nulo tras otro.

400 metros relevos

Lo más recomendable en esta prueba es tratar de mantener un ritmo constante de pulsación de los controles; ni demasiado rápido, pues a los 250 o 300 metros nuestros brazos estarían ya "para el arrastre" ni demasiado lento.

Como veis todos los buenos aficionados a los juegos de tipo deportivo y en general todos aquellos aficionados a las máquinas de videojuegos vais a tener una cita con "Gold Medalist" a la que no podréis faltar... ¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡¡¡YA!!! ■

S.O.S.WARE

Gremlins
Amstrad

1. ¿Qué debo hacer o teclear en el Gremlins al coger la máquina de fotos?
2. ¿Y con el tubo de los surtidores de cerveza?
3. ¿Cómo puedo taponar las rejillas de ventilación?
4. ¿Qué debo hacer en el cine?
5. ¿Cómo puedo conseguir el Micromanía extra n.º 1?

Miguel Jaureguizar (Madrid)

1. *La máquina de fotos sirve para asustar a los gremlins, para usarla debemos teclear EMPUJAR BOTON.*
2. *Los tubos deben ser cortados (CORTAR TUBO).*
3. *Para taponar las REJILLAS puedes soldar a ellas las chapas (SOLDAR CHAPAS) que previamente habremos cortado en el buzón.*
4. *Una vez en el cine debemos ordenar IR SUR y después EMPEZAR PROYECCION.*
5. *Para conseguir el Extra n.º 1 igual que los números atrasados puedes dirigirte al departamento de redacción, administración y publicidad, donde te informarán.*

Robin of the Wood
Commodore

1) En el juego Robin of the wood, cuando consigo el dinero (las bolsas) ¿qué tengo que hacer?



2) Habéis publicado el cargador de Impossible Mission I?

Eneko Gaceta Corral (Cantabria)

1) Ese dinero podrás canjearlo en los «árboles sonrientes» por la espada, el arco o cada una de las tres flechas de plata.

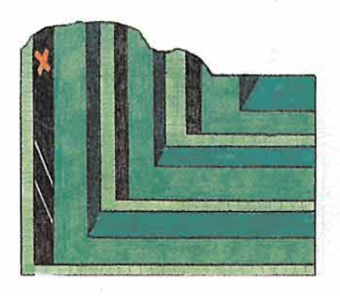
2) El cargador del Impossible Mission I apareció en el número 10.

Metal Gear
MSX

1. Soy un poseedor de un Msx-2 y me gustaría que me dijerais donde se encuentra exactamente el uniforme enemigo en el juego Metal Gear, necesario para acceder al edificio 2.

Enrique Rivero (Sevilla)

El uniforme enemigo necesario para entrar en el Edificio 2 se encuentra en el sótano del primer edificio tras una pared falsa, en el lugar que te señalo con una cruz.



Para conseguirlo debes tantear la pared y colocar un explosivo plástico en el sitio donde suena hueco.

Juegos
MSX

1. ¿Por qué se comercializan los juegos o programas comerciales casi exclusivamente para los demás sistemas, como pueden ser Commodore, Spectrum y Amstrad, y casi nunca salen al mercado los mismo programas para el sistema Msx?

Juan Antonio Rodríguez (Barcelona)

La explicación es bien sencilla: la poca difusión que ha tenido el sistema MSX en occidente, al contrario que en el Japón, (tres millones de usuarios), y en otros países, sobre todo asiáticos.

A este respecto España es una isla en Europa, de manera que, aparte de algunas excepciones, solamente encontraremos programas MSX españoles, ingleses, (destinados casi exclusivamente al mercado español), y japoneses.

Los ingleses y españoles suelen ser conversiones directas del Spectrum, siendo los más conocidos. Pero los japoneses, mucho menos promocionados, los superan con creces al estar hechos específicamente para nuestros ordenadores, por lo que aprovechan mucho más las capacidades gráficas y sonoras del Msx.

De manera que el problema no es que haya pocos programas Msx sino que su procedencia, y por lo tanto sus títulos, son diferentes a los del resto de ordenadores.



LOS 7 MAGNIFICOS
ATF
ADVANCED TACTICAL FIGHTER
ATROG
FRONTIERS
AMSTRAD
IZNOGOUD
TRAZ
TRANSFORMABLE ARCADE ZONE
Break Out into the New Generation
CASCADE
HMS COBRA
COBRA
CONVOY A MURMANSK
Frightmare
ZAFIRO SOFTWARE DIVISION
Silva, 6 - 28013 Madrid
Tfnos. 241 94 24 - 241 96 2
Télex: 22690 ZAFIR E
Fax: 342 14 10
ZAFIRO software

Móntatelo como quieras.



Impresora BX-1000 de 135 c.p.s., de altas prestaciones con juego completo de caracteres.



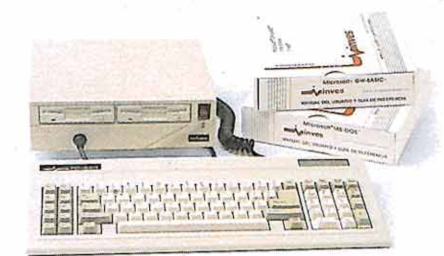
Monitor monocromo con pantalla plana antirreflexiva de alta resolución de 12" y frecuencia dual.



Joy-stick: dispositivo adicional para juegos.



Monitor color RGB de 16 colores, cristal oscuro y pantalla de 14", totalmente compatible.



CPU con 2 unidades de diskette 3 ½" (2 x 720 K). Con teclado y sistema operativo MS-DOS 3.2. y GW BASIC 3.2.



Impresora BX-160 W. de 132 columnas en 15" con 160 c.p.s. de velocidad de impresión.



Disco duro: periférico opcional externo con 20 Mb.



CPU con una unidad de diskette 3 ½" (720 K). Con teclado y sistema operativo MS-DOS 3.2. y GW BASIC 3.2.



Ratón: periférico para aplicaciones basadas en iconos y ventanas.



Open Access Entry. Paquete integrado compuesto de: Gestor de base de datos, Hoja de cálculo, Proceso de textos, Gráficos, Comunicaciones y Agenda electrónica.

Nuevo Inves PC-X10

Es de los tuyos

El nuevo ordenador personal compatible INVES PC-X10 está especialmente diseñado para enfrentarte por primera vez con la informática.
Tú mismo puedes preparar la configuración adecuada según tus necesidades: CPU con una o dos unidades de diskette, disco duro, monitor monocromo o color, ratón, joy-stick, diferentes impresoras, etc...

O elegir entre estas 2 configuraciones: Editor de Textos y Sistema Integrado, a unos precios que están a tu alcance.
Sí. El nuevo INVES PC-X10 es un ordenador de reducidas dimensiones, pero tan potente y profesional, que se puede utilizar como estación de trabajo dentro de sistemas multipuestos o redes locales.
Un ordenador joven que es de los tuyos.





EDITOR DE TEXTOS 169.900 pts.*

Solución completa para las necesidades básicas de edición.
Se compone de:

- Ordenador INVES PC-X10 con una unidad de disco de 3 ½" (720 KB).
- Monitor monocromo 14" pantalla plana.
- Sistema operativo MS-DOS 3.2. y GW BASIC 3.2.
- Impresora BX-1000 de 135 c.p.s.
- INFORTEXT. Paquete de tratamiento de textos. Sencillo y funcional con todas las opciones clásicas de centrado de textos, definición de márgenes, recomposición, menús de ayuda, movimiento de bloques de textos, distintos tipos de letra...

Incluye la posibilidad de emitir etiquetas para implementar un sistema de correo automático.
Totalmente editado en castellano.

OPCIONES:

- Segunda unidad de disco 3 ½" (720 KB): + 25.000 pts.*
- Unidad externa de disco duro (20 Mb): + 86.000 pts.*
- Cambio por monitor en color de 14" compatible CGA: + 34.750 pts.*
- Cambio por impresora de 132 columnas BX-160 W: + 36.500 pts.*

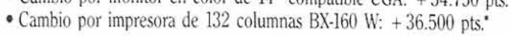
SISTEMA INTEGRADO 189.900 pts.*

Es un completo sistema que aporta soluciones a los problemas de trabajo diarios. Incluye:

- Ordenador INVES PC-X10 con una unidad de disco de 3 ½" (720 KB).
- Monitor monocromo de 14" pantalla plana.
- Sistema Operativo MS-DOS 3.2. y GW BASIC 3.2.
- Impresora BX-1000 de 135 c.p.s.
- Ratón tipo BUS.
- OPEN ACCESS ENTRY. Paquete integrado compuesto de seis módulos: Gestor de base de datos, Hoja de cálculo, Proceso de textos, Gráficos, Comunicaciones y Agenda electrónica.

OPCIONES:

- Segunda unidad de disco 3 ½" (720 KB): + 25.000 pts.*
- Unidad externa de disco duro (20 Mb): + 86.000 pts.*
- Cambio por monitor en color de 14" compatible CGA: + 34.750 pts.*
- Cambio por impresora de 132 columnas BX-160 W: + 36.500 pts.*





* No incluye IVA.

C/. Tomás Bretón 60 - 62
Tel. 91/467 82 10
28045 MADRID

C/. Camp, 80
Tel. 93/211 26 58 - 211 27 54
08022 BARCELONA

C/. Rascañas, 13 Bajo
Tel. 96/347 91 93
46015 VALENCIA

C/. José María Olabarri, 2 - 10 B
Tel. 94/424 70 47
48001 BILBAO

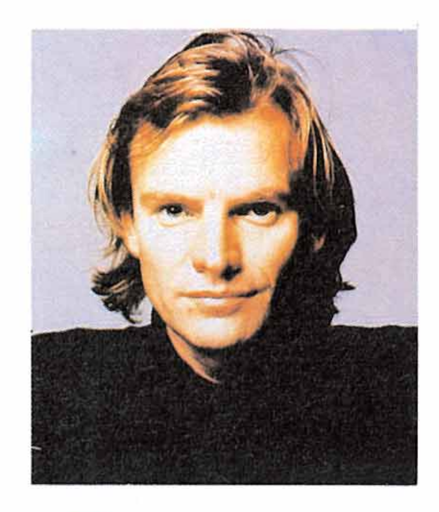
Edificio INDUYCO
Ctra. Su Eminencia, s/n
Tel. 954/64 37 00 Ext. 411
41006 SEVILLA

C/. Marqués de Valladares, 34 - 3.º Ofc. 1
Tel. 986/22 10 05
36201 VIGO

C/. Jiménez Soler, 3 - 2.º izd.
Tel. 976/22 86 18
50009 ZARAGOZA

C/. Zapatero, 2 - 5.º A
Tel. 952/22 11 84
29005 MALAGA

GIRA AMNISTÍA INTERNACIONAL





Y EL NOU CAMP FUE UN CLAMOR

La celebración de conciertos gigantes destinados a la recaudación de fondos para asociaciones benéficas no es algo nuevo, son muchos ya los que se han celebrado, y algunos de ellos tan importantes y tan multitudinarios como el Live Aid que se celebró en Wenbley por la iniciativa del cantante inglés Bob Geldof.

Lo que sí que es nuevo es que estos superconciertos se conviertan en giras, y sobre todo más novedoso es que nuestro país se encuentre incluido en esas giras.

Pero lo cierto es que como todos ya sabéis así ocurrió, y más de 80.000 personas tuvieron oportunidad de contemplar en directo las actuaciones de Sting, Bruce Springsteen, Yousseau N'Dour, Tracy Chapman, Peter Gabriel y El Último de la Fila en el estadio Nou Camp de Barcelona.

El concierto, organizado por Amnistía Internacional, resultó ser uno de los más rentables de cara a la organización pues no sólo se recaudaron más de 350 millones de pesetas sino que además por estas fechas la organización humanitaria está cercana a casi duplicar su número de asociados en nuestro país.

Nuestro aplauso para esta y otras iniciativas similares, así como para todos aquellos que las hacéis posible con vuestra presencia. No lo olvidéis: ¡Derechos humanos ya!

MI AMIGO MAC

RESONANCIAS DE SPIELBERG

Ha sido recientemente presentada en nuestro país uno de los últimos filmes que está causando estragos en las taquillas de todo el mundo: Mi amigo Mac.

La película narra las aventuras de Eric, un minusválido de 12 años que ve cómo su vida, hasta ahora ensombrecida por la necesidad de vivir ligado a su silla de ruedas a perpetuidad, se ve de pronto sorprendida por la intromisión de un curioso personaje que se convertirá en su mejor y único amigo: Mac. Pero Mac no es precisamente uno más de los chicos que corren por las calles del barrio... Mac es un simpático y curioso extraterrestre llegado desde una lejana galaxia.

Desde el momento en que ambos traban amistad, el argumento de la película discurrirá por cauces mezcla de humor y de aventura, desfilando por la pantalla todas las peripecias y desventuras que causa la presencia de Mac en la ciudad. Tampoco faltarán por supuesto, los inevitables momentos sentimentales donde las lágrimas harán más que probablemente acto de presencia.



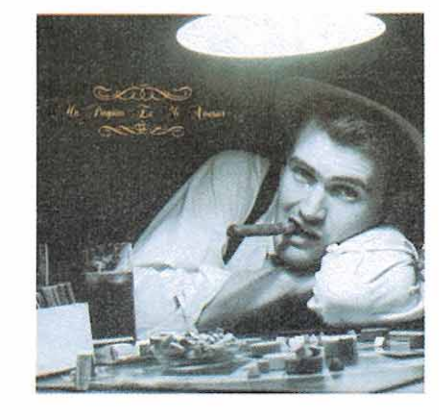
No podemos obviamente dejar de decir que «Mi amigo Mac» parece estar algo más que «inspirada» en «ET», lo que fuera uno de los mayores éxitos del todopoderoso Spielberg, si bien esto no parece que le haya preocupado demasiado al gran público que ha acudido masivamente a las salas donde «Mi amigo Mac» ha sido exhibida hasta ahora.

UN PINGÜINO EN MI ASCENSOR



MÚSICA INFORMAL PARA GENTE INFORMAL

Desde algunos meses habréis tenido oportunidad de observar cómo las ondas de las principales emisoras de nuestro país han sido invadidas por las canciones delirantes y la voz afectada de un tipo gesticulante y un tanto desquiciado que responde al nombre de Pingüino, y que lidera un fastuoso grupo llamado «Un Pingüino en mi Ascensor», entre cuyos miembros figuran nombres tan destacados del panorama musical internacional como son el Pingüino, el Pingüino y ¡oh sorpresa!.. sí, el Pingüino.



Es decir que bajo ese nombre tan «normalito» se esconde no un grupo sino un solista, eso sí y ya hablando en serio respaldado por un nutrido grupo de profesionales de la música como son Servando Carvallar de «Aviador Dro» o Mario Gil de «La Mode», que han sido entre otros los colaboradores con los que ha contado el Pingüino para la grabación de lo que es su segundo disco: «El balneario».

Tal y como era de esperar la crítica ha aplaudido la exquisita combinación de sonidos que partiendo de las últimas tendencias de la vanguardia conjuga exquisitas melodías con delicados textos de poética factura... (pffff!!!). ¡Mentira, mentira y mentira! Si es eso lo que estáis buscando mejor pasar la hoja y compraros el último disco que os recomiende ese vecino enteradillo y post moderno que todos tendréis. Pero si lo que buscáis es diversión, ritmo y frescura por la cara y sin más pretensiones este es vuestro disco, no lo dudéis. La decisión es vuestra, pero mientras tanto, ¿puede alguien explicarnos qué demonios tiene que ver un pingüino con un ascensor?

LA CONTRAPORTADA ES VUESTRA

En vista de las numerosas cartas recibidas en nuestra redacción felicitándonos por las nuevas secciones incluidas en nuestra última página —«2002 historias del futuro», «Busca las diferencias», «El humor»— y en un siempre nuevo esfuerzo por aumentar en la medida de lo posible vuestra participación en la revista, hemos decidido que a partir de ahora la contraportada va a ser también vuestra. Por ello estaremos abiertos a recibir todos aquellos relatos (máximo 1 folio), preguntas, chistes, dibujos o cualquier otra cosa que penséis pueda resultar de interés para su publicación. Ya sabéis, no desaprovechéis esta oportunidad para demostrar vuestras cualidades literarias o para poner contra las cuerdas a los responsables de las compañías de software, distribuidoras o prensa con vuestras más pertinaces preguntas o, por qué no, para intentar hacer brotar nuestra risa con el mejor de vuestros chistes. Recordadlo, a partir de ahora MICROMANÍA es un poco más vuestra.

AEROLÍNEAS FEDERALES



DESDE GALICIA CON HUMOR

Que la música española está en alza es algo que no le vamos a descubrir a nadie, como tampoco a nadie le vamos a descubrir que uno de los puntos donde cada vez aparecen más y mejores grupos es Galicia —de hecho no deja de hablarse de la «movida gallega»—, de donde han salido grupos como Siniestro Total, Os Resentidos o Aerolíneas Federales.

Y es de Aerolíneas Federales precisamente de quien vamos a hablar, ya que en las últimas fechas están sonando cada vez con más fuerza los temas de «Tomando tierra» su segundo Lp de reciente publicación.

Entre ellos ha destacado especialmente «Tú al monte, yo al mar» que si bien no estamos seguros de que se haya convertido en la canción del verano si que no nos cabe duda de que se ha erigido en himno oficial de la inmensa mayoría de los veraneantes españoles que han visto así cómo se le ponía música a su invariable y eterno problema estival.

En cualquier caso no es esta la única referencia humorística que encontraréis en «Tomando tierra», pues todas y cada una de las letras del Lp derrochan ironía y sentido del humor. Música pop, intrascendente, y tremendamente divertida. ¿Se puede pedir más?

ROBOCOP





ACTUALIDAD POR PARTIDA DOBLE

«Robocop» fue una de las películas que durante el pasado año amenizó el panorama de las carteleras españolas, y sobre todo fue una de las pocas películas con que contaron los aficionados al cine de ciencia-ficción, para satisfacer sus necesidades cinematográficas.

El film nos situaba en pleno año 1999, con la violencia y la delincuencia organizada campando a sus anchas por las calles de Detroit. La policía, incapaz de remediar la solución, acude a una comisión de científicos que decide construir una androide, mitad hombre mitad máquina, diseñado específicamente para hacer frente a la situación. Su nombre: Robocop.

Pues bien, cuando Robocop aún se mantiene con cierto éxito en cartel, han sido difundidas dos noticias que la han vuelto a colocar en la primera plana de actualidad y que por su contenido estamos seguros os interesarán en gran manera.

En primer lugar acaba de ser hecha pública la edición en vídeo de la película, con lo que todos los video-aficionados podréis disfrutar de sus emociones plácidamente instalados en vuestro sillón favorito.

Por otra parte, y esto tiene más relación con nosotros, la compañía inglesa Ocean se ha hecho con los derechos para trasladar a otras pantallas más pequeñas, las de nuestros ordenadores, toda la emoción y la acción de Robocop. Presumiblemente el programa estará disponible para las próximas navidades. Como veis nos esperan unas navidades de lo más «robocoperas».

LA JUNGLA DE CRISTAL



SOLO ANTE EL PELIGRO

No cabe duda de que uno de los actores más de moda es Bruce Willis.

Pues bien, si sois admiradores/as de Willis, o simplemente si sois aficionados al buen cine de acción podéis daros la enhorabuena, porque acaba de ser estrenada en nuestro país su última película como protagonista: «La jungla de cristal».

En ella Willis encarna a John Mc Lane, un detective neoyorquino que se encuentra en Los Angeles visitando a su familia. Es Navidad, y Mc Lane es invitado a la fiesta que con este motivo se celebra en el edificio de la empresa japonesa Nakatomi, donde trabaja su esposa.

Pero lo que comenzó como una fiesta terminará como una tragedia, pues de improviso el edificio será tomado al asalto por una banda de peligrosos maleantes que tras asesinar al presidente de la compañía secuestran a todos los invitados. Pronto revelarán sus intenciones: apoderarse de un botín de más de 600 millones de dólares en pagarés.

Afortunadamente no todo está perdido. Mac Lane, casualmente, no se encontraba con el resto de los invitados en el momento del asalto, y una vez que descubra lo ocurrido intentará acabar el solo con todos los secuestradores.

Como os podéis imaginar las peleas, la intriga, la emoción, los efectos especiales y sobre todo la acción desfilarán sin descanso por la pantalla a partir de ese momento.

TELEVISIÓN

LUNES	
DE PELÍCULA	19.30
FM-2	20.30
JUZGADO DE GUARDIA	22.45
MARTES	
SESIÓN DE NOCHE	22.20
MIÉRCOLES	
A TOPE	19.00
JUEVES	
METRÓPOLIS	00.45
VIERNES	
MASH	20.00
VIERNES CINE	22.30
SÁBADO	
CAJÓN DESASTRE	9.00
PRIMERA SESIÓN	16.05
DOMINGO	
ESTRENOS TV	16.05
SESIÓN DE TARDE	18.00
DOMINGO CINE	22.45

NOVEDADES VIDEO



LOS MASTERS DEL UNIVERSO

Los musculosos y populares Masters del Universo acaban de hacer su presentación dentro de lo que era prácticamente el único medio de difusión que les faltaba por conquistar: el vídeo. Tras haberse convertido en comics, dibujos animados, juguetes, haber pasado por las pantallas cinematográficas e incluso por las pantallas de vuestros ordenadores, ahora acaban de comenzar su andadura videográfica con la edición en este formato de «Los Masters del Universo», película que como recordaréis fue presentada al público el pasado año.

La aventura comienza en Eternia, lejano planeta donde habitan los Masters del Universo. Allí Skeletor, señor de las fuerzas del mal y He-man líder y estandarte de los Masters se enfrentan en una terrible guerra que acaba por desolar Eternia por completo. Tras ello los dos contendientes continuarán sus combates en la Tierra, donde Skeletor contará además con la ayuda del hechicero del castillo de Greyskull.

Está visto que los Masters del Universo están dispuestos a entrar en vuestros hogares de una forma u otra. No haceros de rogar y abrirles la puerta...

MICRO Manía

Formidable la convocatoria de este año del «Personal Computer Show», que ha congregado a todas las grandes personalidades del software y a los miles de usuarios que se acercaron para visitar los stands del recinto ferial londinense.

Lamentable que el precio de los libros de informática sea tan elevado, ya que impiden su difusión a un mayor número de lectores interesados en el tema.

2002 HISTORIAS DE FUTURO

MI QUERIDO ORDENADOR

Ese día, al igual que el anterior, el apartamento de Luis seguía cerrado. Elena, solía ir todas las mañanas a limpiarlo, pero aquél ya era el cuarto día que nadie acudía para abrir la puerta. Elena estaba segura de que Luis no se habría ausentado sin avisarla, sin lugar a dudas algo extraño estaba sucediendo.

Aquella situación era inusual, aunque según pensó Elena, teniendo en cuenta el comportamiento que mantenía el joven, desde hacia varias semanas, nada bueno podía estar pasando.

Todo empezó tres semanas atrás, el mismo día que trajeron la caja. Elena sintió curiosidad por saber de qué se trataba, por el embalaje tan solo supo que se trataba de una mercancía «MUY FRAGIL». Preguntó a Luis pero éste, hizo caso omiso a la pregunta.

Dos días después, Luis, le indicó amablemente que no debía limpiar su dormitorio, pues según dijo «—tenía muchos papeles repartidos por la habitación y podría desordenarlos sin querer». De cualquier forma al día siguiente, y mientras Luis se duchaba, Elena entró en el dormitorio y lo que vió no le produjo ninguna impresión, a fin de cuentas sólo era otro de aquellos aparatos nuevos, un ordenador, o como diablos se llamase, cerró la puerta y siguió con su tarea, sin darse cuenta que en el preciso instante en que cerraba la puerta, en la pantalla del ordenador, comenzaron a imprimirse algunas líneas.

Luis salió del baño y entró en el dormitorio, del cual salió pocos segundos después realmente enfurecido. Elena se disculpó como buenamente pudo; no sin preguntarse, cómo podía saber él, que ella había entrado en el dormitorio.

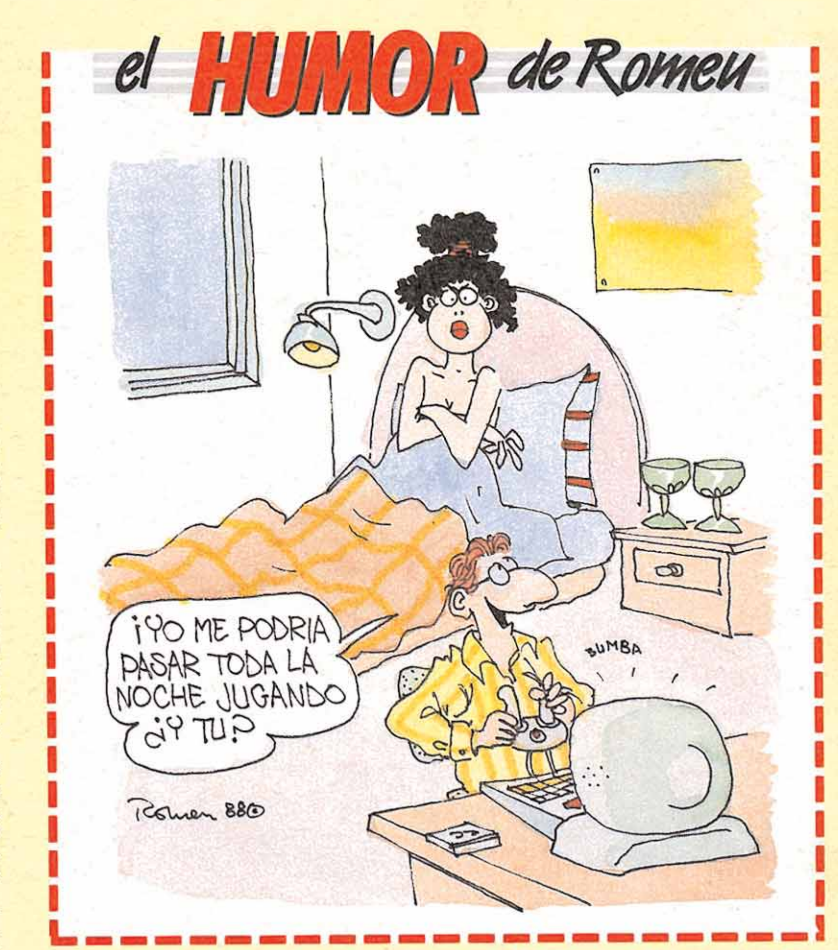
Un par de días después, encontró la puerta de apartamento abierta; sin duda Luis debía estar en su interior; y así era, el joven le habló desde el interior del dormitorio, indicándole que hiciera la limpieza y se marchase, que estaba muy ocupado, —su voz sonó algo entrecortada— ella se interesó por su salud, pero no obtuvo respuesta. Así transcurrieron los días posteriores, excepto por un detalle, una mañana, cuando Elena se disponía a limpiar el salón comprobó un tanto asombrada, que junto a una de las parecedes se encontraban apilados todos los muebles del dormitorio de Luis, aquello no era nada normal, pero según pensó, a ella le pagaban por limpiar, y eso fue lo que hizo.

La cosa no podía seguir así, Elena decidió tomar una medida drástica, —llamar a la policía—. Minutos después, dos miembros del cuerpo de policía urbana derribaban la puerta del apartamento, en principio, no parecía haber nada anormal; llamaron repetidas veces a Luis, pero éste no les contestó; intentaron abrir la puerta del dormitorio, y tras algunos intentos, se vieron obligados a derribarla.

La visión del interior de la habitación, les dejó paralizados, en el centro había una mesa y una silla, Luis estaba sentado en ella, su piel se veía horriblemente amoratada, y su cara denotaba una extraña expresión, mezcla de goce, placer y felicidad. Estaba muerto.

Sobre la mesa estaba situado el ordenador, que aun seguía conectado, en el monitor se podían leer unas líneas, y estas fueron las que terminaron de aterrorizar a Elena y a los dos policías.

Antonio R. Rodríguez Aibar



¿Qué impresión les causará a algunos usuarios españoles que compraron hace tiempo programas como «Salamander», que ahora sean redistribuidos en nuestro país por otra compañía a menor precio?

• • •

¿Cuándo se decidirán las distribuidoras inglesas a comercializar más programas nacionales, para que los programadores extranjeros dejen de decir sólo «Army Moves» y «Game Over»?.

• • •

¿Cómo es posible que las compañías españolas no realicen conversiones de sus juegos para Commodore, cuando en nuestro país son muchos los usuarios que disponen de este ordenador?

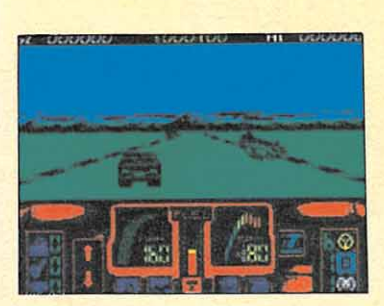
• • •

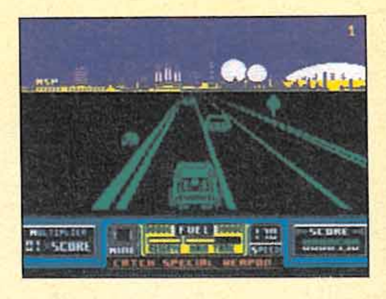
¿Dónde reside el parecido del famoso «Green Beret», que trata del rescate de prisioneros en una base militar y su segunda parte llamada «Vindicator», que según su publicidad está ambientada en la tierra tras una gran invasión?.

• • •

¿Por qué Infogrames se dedica a hacer copias descaradas de «Prohition» y no a hacer una continuación de éste, para que no se note tanto que viven del éxito del programa en cuestión?

Busca las diferencias





Cuando hace unos meses os anunciamos que Elite y U.S. Gold estaban tirándose los trastos a la cabeza por los lanzamientos simultáneos de «Overlander» y «Road Blasters», la discursión nos causó cuanto menos hilaridad, pues ya son muchos los programas que han provocado batallas parecidas. Ahora con los dos juegos ante nosotros la evidencia resulta preocupante y nos plantea una gran duda, sin tener en cuenta quién tiene o no razón: ¿Habrán contratado realmente las compañías de software una agencia de información para pisar los proyectos ajenos?. O ¿es que ya no queda imaginación?. Con el tiempo averiguaremos la verdad.

Colaboran en esta sección: Antonio R. Rodríguez, Eduardo del Cerro, Jose Manuel Almenara y Martín Di Mauro.







U.S. GOLD American Software

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE
C/ SERRANO, 240
28016 MADRID
TELEF. 458 16 58

DELEGACION CATALUÑA
SOFTWARE CENTER
C/ TAMARIT, 115
08015 BARCELONA
TELEF. (93) 424 35 05

DISTRIBUIDOR EN CANARIAS
KONIG RECORDS
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A
35007 LAS PALMAS
TELEF. (928) 23 26 22

DISTRIBUIDOR EN BALEARES
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES
C/ LA RAMBLA, 3
07003 PALMA DE MALLORCA
TELEF. (971) 71 69 00

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS
MUSICAL NORTE
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO
33208 GIJON
TELF. (985) 15 13 13